

POWER RAY

Die Nr.1
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Körper-Kult

SHADOW CASTER

Das etwas andere
Origin-Rollenspiel



Comic-Kult



SAM & MAX

Tierisch: LucasArts'
neues Heldenduo



Windstärke 12: Der Eurofighter im Testflug

DAS FUßBALL-EREIGNIS '93:

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

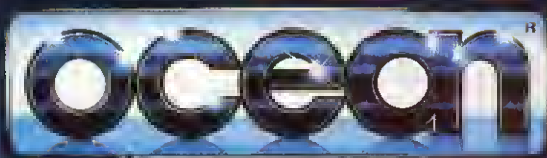
- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- *18 Monnschoften noch dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- *Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spielfoktiken.
- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenouigkeit.
- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- *Auspielung des Europopokols mit ollen internationalen Monnschoften.
- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- *Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamero.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte antordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.



Für PC und Amiga

"Matthaus mit WM-Pokal"
©kicker sportmagazin/Liedel



Erhältlich ab Ende August

BOMICO

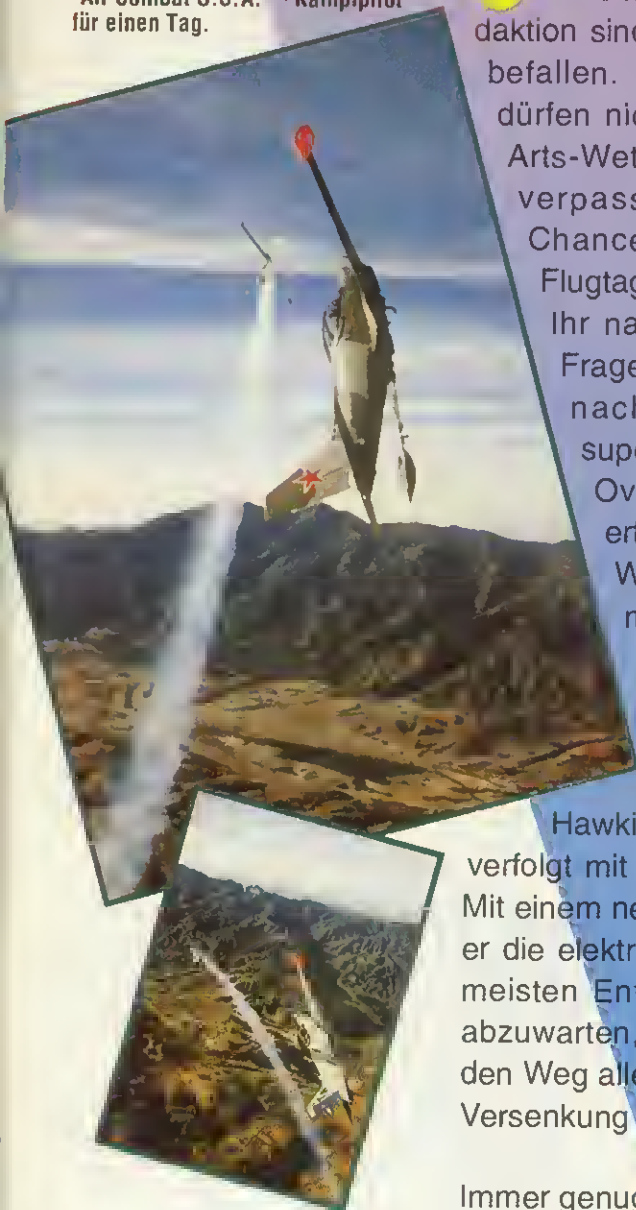
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielsoftware zu kaufen gibt!

in tern

Höhenflüge

"Air Combat U.S.A." – Kampfpilot für einen Tag.



Die Simulationsprofis in der Redaktion sind von tiefen Depressionen befallen. Der traurige Grund? Sie dürfen nicht am großen Electronic Arts-Wettbewerb teilnehmen und verpassen so die einmalige Chance, einen unvergeßlichen Flugtag in Kalifornien zu erleben. Solche Probleme habt Ihr natürlich nicht. Ihr müßt uns nur vier klitzekleine Fragen beantworten und könnt so nicht nur eine Reise nach Amerika gewinnen, sondern auch einen superschnellen Rechner und einen von sieben Intel-OverDrive-Prozessoren. Alles Wissenswerte dazu erfahrt Ihr im Heft.

Wer seinen Hobbyflieger lieber im stillen Kämmerlein startet, sollte sich den Test von Digital Integrations *Tornado* genauer ansehen. Die Engländer haben einen kleinen Simulations-Leckerbissen programmiert.

Zu Höhenflügen ganz anderer Art startet Trip Hawkins. Der Mann, der 1982 Electronic Arts gründete, verfolgt mit seiner jüngsten Firma 3DO ambitionierte Ziele. – Mit einem neuen, frei zugänglichen Hardwarestandard möchte er die elektronische Unterhaltung revolutionieren. Obwohl die meisten Entwickler bisher enthusiastisch reagierten, bleibt abzuwarten, ob das Projekt eine lukrative Zukunft hat oder den Weg alles Irdischen geht und wieder in der elektronischen Versenkung verschwindet.

Immer genug Rückenwind und Auftrieb wünscht Euer

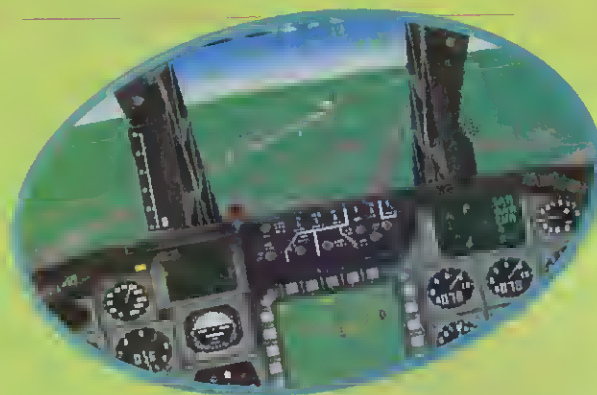
Power-Play-Team



Tornado: Der europäische Superflieger kann die Tester überzeugen



3DO



29

Wirbelwind:
Digital Illusions Tornado macht
Simulationsexperten glücklich

Aktuell

- ♦ Das neue Edel-3D-Dungeon
von Origin: Shadow Caster 6
- Möge die Macht mit Dir sein! Das
CD-Spektakel von LucasArts:
Rebel Assault. 10
- ♦ Tentakel go Home. Das
dynamische Duo stürmt den
Adventure-Turm: Sam & Max 14
- News 16

Wettbewerb

- ♦ Fliegt mit Electronic Arts und
uns nach Amerika 100

Story

- Zukunftsweisend: Wir lüften das
Geheimnis um die neue
Splemaschine 3DO 108
- Alien-Designer Syd Mead steht
Rede und Antwort 118

Rubriken

- Doc Düse 74
- Editorial 3
- Headware: Multimediale Infos 122
- Hitparade 24
- Impressum 73
- Inserentenverzeichnis 73
- Leserbriefe 112
- Möchtest Du Redakteur bei der
POWER PLAY werden? 27
- Vorschau auf die kommende
Ausgabe 126

Computerspiele- tests

- Beauty & the Beast 40
- Blue Force 38
- Flight 5 32
- Goal 42
- High Command 37
- Iron Helix 44
- Ishar 2 88
- Jo Joe! 90
- Journeyman 48
- Lost Vikings 92
- Railroad Tycoon D 30
- ♦ Tornado 28

Kurztests Computerspiele

- Day of the Tentakle 97
- Global Gladiators 98
- Hannibal 98
- Laura Bow 2 96
- Niky Boom 2 99
- Robocod/James Pond 2 97
- Syndicate 99
- Whales Voyage 96

♦ 9 ♦

118

Gralikzauber:
Star-Designer Syd
Mead lud
zum Interview



118

Zukunftsperspektiven:
Syd Meads
phantastische
Grafikvisionen



Videospieletests

Asterix	102
Bubsy	104
Micromashines	106

Powertips

Computerspieletips

Burnin' Steel	62
Cobra Mission	58
Desert Strike	53
F 15 II	53
Freddy Pharkas	50
Goal	62
Hannibal	64

Lemmings 2	54
Lemmings 2 (Cheat)	55
Michael Jordan In Flight	53
Robosports	63
Sea Rogue	66
The Lost Vikings	53
The Summoning	57
X-Wing	56

Videospieletips

Alien 3 (SNES)	67
Global Gladiators (GG)	70
Mechwarrior (SNES)	69
Robin Hood (GB)	67
The Lost Vikings (SNES)	69
WWF Royal Rumble (SNES)	69



44

Iron Helix:
Drew Pictures
CD-Rom Reise
in den Weltraum.

93

108

Designobjekt:
Wird das 3DD die
Splemaschine
der Zukunft?



6

Nebel des Grauens:
Origin t  telt
den Schleier





Dreidimensionale Kellerspiele sind derzeit Mega-In. Vor allem Origins *Ultima Underworld*-Reihe prägte die aktuelle Labyrinthlandschaft. Origin bleibt der Edelgrafik treu und schiebt mit *Shadowcaster* ein weiteres Rollenspiel in die Arena.



Da wächst kein Gras mehr:
Der Golem vermöbelt ein
fieses Monster

Ravens
blaue Periode:
Was mag in diesem
Keller sein?

SHADOWCASTER

deren ist ein 3-D-Dungeon das Höchste der Gefühle. Konnten in früheren Tagen noch beide Parteien aus einem fetten Vorrat an frischem Spielernachschub schöpfen, hat sich spätestens seit

Dungeon Master die Waagschale immer mehr zugunsten der 3-D-Verfechter geneigt. Heute bestimmen vornehmlich Rollenspiele wie *Ultima Underworld* das moderne Kellerbild. Origin bleibt auch weiterhin der Edelgrafik treu. Derweil die *Under-*

world-Macher am dritten Teil der Reihe werkeln, arbeitet ein zweites Programmiererteam (siehe Kasten) an einem neuen Rollenspiel mit Namen *Shadowcaster*. Anstatt mit *Shadowcaster* jedoch auf den Pfaden von *Ultima Underworld* zu wandern, wollten die Designer etwas Besonderes in ihr Spiel einbauen.



Shadowcaster wird in der Tat ungewöhnlich: Ihr steuert zwar nur einen Solohelden, dieser hat's aber geballt in sich. Eure Spielfigur ist nämlich ein Gestaltwandler. Im Laufe des Abenteuers erlernt der Charakter die Fähigkeit, sich in sechs verschiedene Figuren zu verwandeln. Neben dem Otto-Normal-Charakter, einem Menschen, kann sich unser Held beispielsweise in einen Steingolem, einen Drachen, einen Werbär oder einen Froschmann verwandeln. Entsprechend der neuen Gestalt, ändern sich auch konsequent die Eigenschaften der Figur. In Drachenform könnt Ihr nun fliegen und Bereiche in den Dungeons und der Oberwelt erkunden, die für den "normalen" Charakter unerreichbar sind. Der Froschmann kann nicht nur wunderbar schwimmen, sondern auch ganz hervorragend tauchen. Dies ist wichtig, da einige der Labyrinth komplett unter Wasser stehen. Selbstredend haben alle Gestalten ihre bestimmten Vorzüge und Nachteile. Mag der Frosch im Wasserbecken ein flotter Hecht sein, auf trockener



Neues Weltbild:
In der Bibliothek finden wir
einen eigenartigen Globus



Patschnaß
hurra! Der Frosch
schwimmt nicht nur gut
(oben) sondern taucht in ver-
borgene Tiefen hinab (unten)

An der Perspektive – ob von oben oder in 3-D – scheiden sich die Rollenspielgemüter: Die einen sind nur dann glücklich und zufrieden, wenn Sie aus der Vogelperspektive auf ihre Helden herabblicken können, für die an-

Presenting:

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

SEGA
MEGA DRIVE



ACTION

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nerveneufreibende Levels. ■

DEMIKULTUR

- GAME GEA
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus



Die Urzeit schlägt zurück

SEGA

SHADOWCASTER

Sichtverhältnisse:
Für schlaife Rechner das Minifenster, bei Power-PCs gibt's auf Wunsch das Großbild

Info

Name: Shadowcaster
Hersteller: Origin
Genre: Rollenspiel
Erscheint für: PC
Geplanter Erscheinungs-
termin: 4. Quartal 93



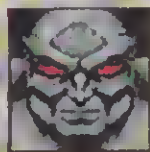
Hier trübt kein Smog das Spielerauge, sondern schlichter Nebel

Flexibel: Unser Held kann sich in verschiedene Figuren wie Drachen, Golem, Froschmann und Werbär (links nach rechts) verwandeln

Trinken, nein danke! Im Weinkeller interessieren uns die Kisten mehr als ein edles Tröpfchen.

Schick und komfortabel: Der Shadowcaster-Automapper

Scholle kommt der feuchte Knabe kaum in die Gänge. Als Golem seid Ihr mörderkräftig und haut so ziemlich jedes Monster platt, dafür schleppt sich der massige Gefährte nur im Schnecken-tempo durch die verwinkelten Gänge.



So kompliziert sich die Sache mit der Gestaltwandlung vielleicht anhört: Die Programmierer legen Wert auf Einfachheit. Aus diesem Grund soll

Shadowcaster besonders einsteigertreulich sein. Die Benutzerführung wird komplett auf die Maus zugeschnitten, Ihr müßt keine Zaubersprüche "lernen", schlafen oder gar auf Nahrungssuche gehen. So könnt Ihr Euch auf die wesentlichsten Elemente von Shadowcaster konzentrieren: Den Kampf mit Monstern und das Lösen von Puzzles. Kartenzeichnen ist ebenfalls tabu: Ein komfortabler Automapper zeichnet jeden Eurer Schritte mit. Aber anstatt einer Simpelkarte, die nur die Umrisse des

Dungeons zeigt, soll auf der Shadowcaster-Karte mehr zu sehen sein. Teleporter werden ebenso eingezeichnet wie Treppen und Fallen. Sogar die Farbe und Beschaffenheit des Bodenbelags des aktuellen Kerkers ist auf der Karte zu sehen. Zu guter Letzt: Wie bei Ultima Underworld lassen sich eigene Notizen auf der Karte anbringen. Ein weiteres Technoschmankerl ist das Sichtfenster, in dem Ihr die 3-D-Umgebung betrachtet. Für schlaife Rechner läßt sich der Bildausschnitt verkleinern, bei potenten Prozessoren wird auf Wunsch fast der komplette Bildschirm als Blickfang genutzt. Nur eine schmale Icon-Leiste am rechten Bildrand stört hier noch das totale Virtual-Reality-Feeling. mh

Die Macher

Rollenspielfans ist das Shadowcaster-Designerteam nicht mehr unbekannt. Vor rund zwei Jahren ergatterte die Crew mit Namen **Raven Software** mit dem Amiga-Spiel **Black Crypt** einen Achtungserfolg. Vor allem technisch konnte das Debütwerk begeistern. Schmucke Grafik und fetzige Spezialeffekte



Das Raven-Softwaredebüt: **Black Crypt**

sorgten damals für Aufsehen. Mittlerweile hat sich Origin der vielversprechenden Newcomer angenommen.

GELD REGIERT DIE WELT.



Interplay

WALL STREET MANAGER™ DIE SIMULATION DES FINANZMARKTES

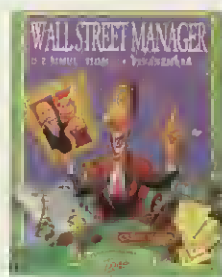
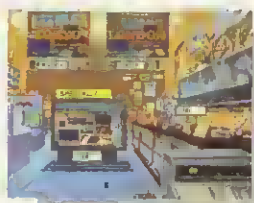
All das kann schon bald Ihnen gehören - die schnellen Autos, Yachten, Flugzeuge und all die anderen Spielzeuge der Großen Welt, die Sie zum rechtmäßigen Herrscher über die Konsumgesellschaft machen. Das erreichen Sie jedoch nur mit echtem Geschäftssinn, ein paar schmutzigen Tricks und - nicht zu vergessen - etwas harter Arbeit.

Willkommen in der Simulation des Finanzmarktes mit seinen Machern, Händlern und Spekulanten.

Dies ist ein schnelles Spiel, in dem Sie Ihr Untermeherschicksal selbst in die Hand nehmen, wenn Sie die rutschigen Stufen der finanziellen Erfolgsleiter der Wall Street erklimmen.

Nur keine falsche Scham - hier heißt es: Fressen oder gefressen werden !

Komplett in Deutsch:



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO Entertainment Software
Am Südpark 12

65451 Kelsterbach
BBS: 06196 - 930 222

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt !

REBEL ASSAULT

Rebellenpiloten ist nichts verboten: Nach X-Wing startet noch vor der Jahreswende Rebel Assault.

Vor kaum einem halben Jahr sorgte X-Wing für Aufruhr unter Liebhabern der "Krieg der Sterne"-Trilogie. Die Weltraumkampf-Simulation hatte strategischen Anspruch, litt aber unter einer ekuten Mangelerscheinung: Blitzschnelle und grafisch beeindruckende Kampfszenen, die dem Filmvorbild des Wessers reichen konnten, waren so selten wie ein freundliches Lächeln von Derth Veder. Normale Spieler, die nicht direkte Nachfahren von



Ein Rebellen-Held will kein Geld für den Flug durch das Asteroidenfeld

onsschnelle Action in Reinkultur. Die Investition in ein CD-ROM ist allerdings so wichtig wie die R2-Einheit an Bord: Ohne Leser-Leufwerk verlassen die verwöhnten Rebellenflieger nicht den Hangar. Passenderweise sind abgespeckte Versionen von Rebel Assault für das Sega Mega CD und das Philippe CD-I ebenfalls im Anflug.

Werum erscheint Rebel Assault nur auf CD? Der Grund ist so simpel wie das Gemüt einer Womp-Ratte: Alle Flugszenen werden durch gerenderte und abgelegte 3-D-Grafik dargestellt

und nicht, wie zum Beispiel bei X-Wing oder Strike Commander, während des Spiels berechnet. Auf einer normalen Diskette geht es bekanntlich so eng zu wie in der Müllpresse des Todessterns – die Rebel Assault-Grafiken finden nur auf einer CD ihren Lebensraum. Das Benutzen von abgelegten Grafiken hat einen entscheidenden Vorteil: Es ist wahnsinnig schnell und wahnsinnig beein-



Admiral Ackbar, General Madine oder eines anderen beschlagenen Taktikers sind, waren schlicht überfordert.

Doch glücklicherweise hat die letztgenannte Gruppe bei LucasArts eine Lobby: Im Winter wird George Lucas' Spieleabteilung Rebel Assault für MS-DOS-Systeme mit CD-ROM in der Gelexis aussetzen. Keine Taktik, keine Strategie – Rebel Assault ist reakti-



Es hat gefunkt: Eine freundliche Rebellenpilotin schickt Euch einen lieben Gruß





Durchzug: Hier fliegt Ihr mit Eurem T-16 Skyhopper durch eine Schlucht auf Tatooine

eingesetzt. Vor allem die Heck-Harpune, die von einem zweiten Besatzungsmitglied bedient wird, brachte die Walker aus dem Schritt und sorgte für einige Verwirrung unter den Imperialen.

Warum fliegen wir?

Nachdem Ihr in einigen Trainingsflügen die Rasanzen Eurer Reflexe, Eure Loyalität für die Allianz und Eure Kenntnisse der Macht unter Beweis gestellt habt, werdet Ihr mit drei verschiedenen Kampfszenarien konfrontiert: Ihr müßt Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine vor einem Angriff des Imperiums verteidigen, mit einem Snowspeeder den Imperialen AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth das Fürchten lehren und, wie sollte es anders sein, den legendären Angriff auf den Todesstern.

Diese packenden Szenarien sind wiederum in unterschiedliche Missionen untergliedert, die aufeinander aufbauen – unter anderem verliert Ihr Euch in ein verdammt gefährliches Asteroidenfeld und flieht aus einer unterirdischen Rebellenstation, die von Sturmtruppen besetzt wurde. Erfolgreiche Piloten können dem Silberling insgesamt 15 verschiedene Einsätze entlocken.

druckend. Es gibt aber auch einen schwerwiegenden Nachteil: Ihr bewegt Euch auf einer mehr oder weniger vorgegebenen Flugbahn. Wer zum Beispiel die Mega CD-Titel *Thunderstorm FX/Cobra Command* oder Taitos Arcade-Maschine *Star Blade* gespielt hat, kennt die Folgen: Die Optionen des Spielers sind sehr beschränkt. Es wird also nichts aus dem kurzen Abstecher nach Dagobah, um Yoda zu besuchen – Ihr könnt nur gel-

Planetenoberfläche getragen werden und eine maximale Flughöhe von zirka 250 Kilometer erreichen. Die T-16 gleicht vom Handling und von den Flugeigenschaften dem X-Wing und wird daher von vielen Rebellenpiloten als Trainingsgerät eingesetzt – auch Luke Skywalker mechanisierte seine ersten

Flugübungen auf Tatooine im "Skyhopper" und schoß auf Womp-Ratten und Kakteen. Der formschöne Snowspeeder ist eine direkte Weiterentwicklung des Incom "Skyhopper" und wurde in "Des Imperium schlägt zurück" von den Rebellen auf Hoth gegen die mächtigen AT-AT-Walker



stesgegenwärtig auf die vorgegebenen Situationen reagieren und beten, daß die Programmierer Eure Reaktion bedeckt haben.

Womit fliegen wir?

Wie bei *X-Wing*, könnt Ihr Euch auch in *Rebel Assault* auf den Pilotensitz eines X-Flüglers oder A-Wing schwingen. Aber nicht nur diese beiden Raumjäger stehen dem *Rebel Assault*-Piloten zur Verfügung: Zwei wendige Airspeeder warten ebenfalls trisch aufgetankt im Hänger auf Euch – der T-16 "Skyhopper" und der Snowspeeder der Rebellen. Beide sind kompakte, keilförmige Flitzer, die von einem Repulsorlift-Antrieb über die

Snowspeeder

Name Rebel Alliance Combat Snowspeeder

Hersteller basiert auf Incom T-47 Airspeeder

Besatzung 2

Max. Flughöhe 175 Kilometer

Max. Geschwindigkeit 900 km/h

Antriebsart Repulsorlift

Bewaffnung Doppel-Laserkanonen
Energie-Harpune

Skyhopper

Name T-16 Skyhopper

Hersteller Incom

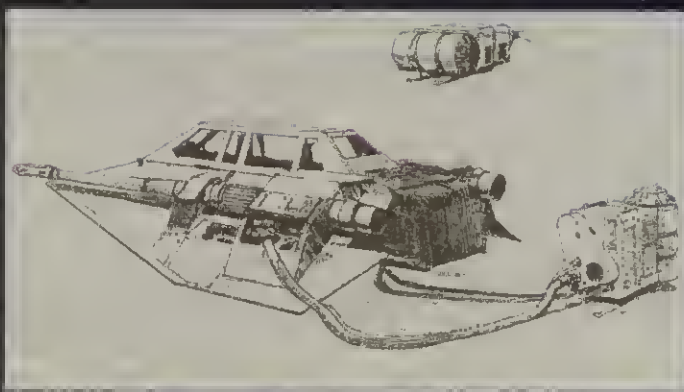
Besatzung 1

Max. Flughöhe 250 Kilometer

Max. Geschwindigkeit 1.200 km/h

Antrieb Repulsorlift und Ionen-Afterburner

Bewaffnung keine



Wie fliegen wir?

Star Wars ohne John Williams' grandiosen Soundtrack wäre wie Hen Solo ohne Chewbacka – natürlich darf das *Star Wars*-Thema nicht fehlen. Originalgetreue *Star Wars*-Soundeffekte haben ebenso ein Plätzchen gefunden wie Sprachsamples. In *Rebel Assault* treibt LucasArts die *Star Wars*-Atmosphäre mit digitalisierten Video-Sequenzen aus "Krieg der Sterne" auf die Spitze.

Name

Rebel Assault

Hersteller

LucasArts

System

MS-DOS CD, Mega CD, CD-I, 300

Erscheinungstermin

4. Quartal 1993



seine ersten
tennisschuhe.

schon als kind
schlägt er sich auf
dem court durch.

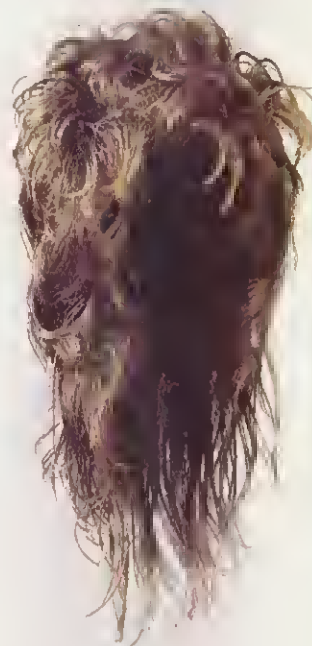


sein erstes paar
Nike Air Tech
tennisschuhe.

die frauen
nur auf



mama und papa
agassi
treffen aufeinander.

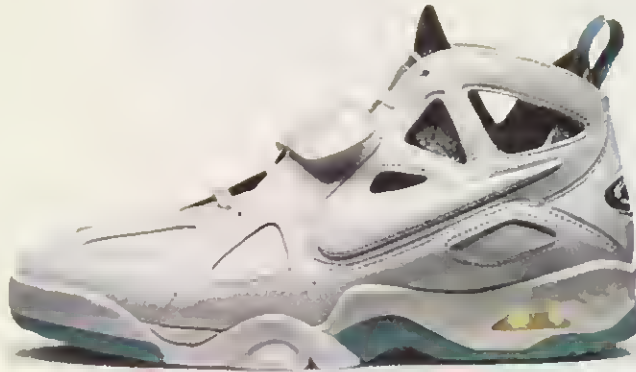


seine friseur
wird zum markenzeichen.



er gewinnt
anerkennung.

(DIE LEBENSGESCHICHTE VON



hey - neue schuhe.

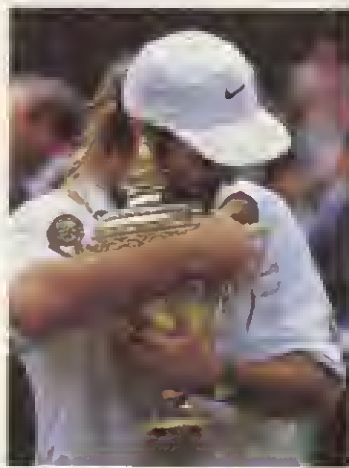
schauen nicht
sein spiel.



er gewinnt mehr anerkennung.



immer mehr frauen
lieben ihn.



noch mehr anerkennung.



er geht nach florida
und trägt dämliche wollwesten.
zweite karriere
als minigolf-profi.
noch mehr trophäen.
noch mehr frauen.

ANDRE AGASSI IM ZEITRAFFER)

Max hat riesige Löffel, ein weißes, flauschiges Fell und knabbert am liebsten an Möhren und Mädchenbeinen. Sam steht mehr auf Phillipe Marlow, Sam Spade und Hundedekuchen. Beide sind unzertrennliche Kumpel und arbeiten als Freelancer für die New Yorker Polizei. Ein echter New Yorker ist einiges gewöhnt, es macht also fast gar nichts, daß



Hau den Lucas: Sam kriegt eins auf die Rübe

Sam & Max keine Menschen, sondern Hund und Hase sind. Da schon die Helden unserer Geschichte etwas aus dem Rahmen fallen, ist es kaum verwunderlich, daß auch die übrigen Insassen Manhattans gewöhnungsbedürftig sind. Bei der Lösung ihrer verwickelten Fälle stolpern unsere Detektive über Kanalratten, schäbige Kakerlaken, grüne Schleimklumpen und Monster jeder erdenklichen Abart.

Ausgedacht hat sich die zoologische Geisterstadt der Comiczeichner Steve Purcell. Seine Serie *Sam & Max* verkauft sich in den USA rasend gut, Hund und Hase sind dort natürlich gleich zu Kultstars avanciert. Der Gag an der Geschichte: Die lieben Kleinen erfreuen sich an der knallbunten Kulisse, erwachsene



Leser lachen schallend über den herb-deftigen, reichlich slang-gewürzten Wortwitz. LucasArts, nach dem immensen Erfolg von *Day of the Tentacle* zu neuen Adventure-Taten angeregt, sicherte sich die Rechte an dem ungleichen Säugerpaar und wird uns mit einer neuen Adventure-Linie beglücken.

Auf großem Fuß

Die Geschichte von *Sam & Max, Freelance Police, Hit The Road In Search Of An Escaped Bigfoot* läßt einiges erhoffen. Wen wundert's nach diesem Mammut-Titel:

Bei LucasArts setzt man auf Teamwork: Wer schon mit dem Tentacle-Trio Bernard, Hoagie und Laverne sein Computer-Glück machte, darf sich jetzt auf eine neues, buntes Adventure-Gespann freuen.



Freakshow: Überraschungen für das Duo

Kirmes ohne Attraktionen: Wo ist Bruno, der Bigfoot?





Niederschmetternd: Trixies Türen stehen jedem offen



Rammler in Action: Max ist mal wieder hyperaktiv

"Bruno the Bigfoot", die nordamerikanische Variante des gewöhnlichen Yetis, ist von der lokalen Kirmes entleucht. Zusammen mit seiner Freundin Trixie Giraffenhals ist die Attraktion der Kuriositäten-schau auf Nimmerwiedersehen verschwunden, die Wunderausstellung steht vor dem finanziellen Ruin. Für so einen delikaten Fall ist die normale Polizei, wen wundert's, gänzlich ungeeignet. -- Der zottelige Bigfoot ist nur durch Hund und Karnickel aufzuspüren. Sam & Max nehmen die Verfolgung auf und wir begleiten die beiden auf ihrer Tour durch die Vereinigten Staaten. Dafür, daß dabei auch abwegigste Adventure-Naturen auf ihre Kosten kommen, sorgt der geistige Vater der Comicfiguren persönlich. -- Steve Purcell fungiert als "creative director".

Sam & Max verwickeln sich unter anderem in der Welt größtem Wollknäul, besuchen das Museum der berühmtesten Gemüse und nehmen an einem prähistorischen Bungee-Wettbewerb teil. Wer einen Blick in die Comics von Steve Purcell wirft, weiß, was

Eine original Seite aus dem Comic

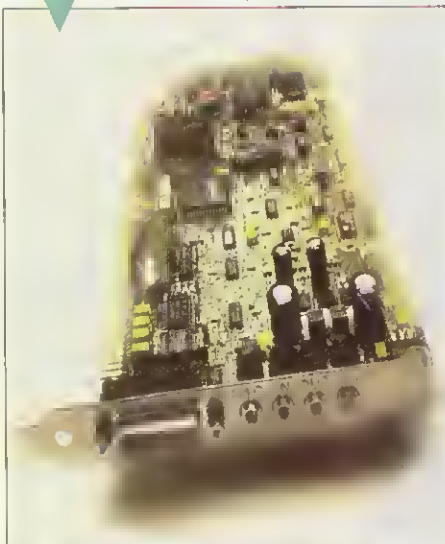


Die Straßen von New York: Sam & Max konnte schon in der Comicvorlage nichts schrecken

Anklickverben müssen wir nicht verzichten, denn auch Hund und Hase werden mit Cursor und zusammengekllickten Befehlssätzen gesteuert. Geplaudert wird, wie gehabt, mittels reichhaltiger Auswahlmenüs. Der jeweilige Text erscheint dann zur allgemeinen Beachtung auf dem Bildschirm. Da Purcells detektivische Rasselbande ein recht raues Englisch spricht, das nicht immer im Lehrbuch zu finden ist, ist natürlich auch eine deutsche Übersetzung geplant. vw

Name:	Sam & Max - Freelance Police
Hersteller:	LucasArts
Systeme:	MS-DOS, MS-DOS CD
Erscheinungs-termin:	voraussichtlich 4. Quartal 1993

Aufgespielt



Windows-Bedienung ohne einen Finger zu heben – die Pro Audio Studio 16 bringt's

Der erste Musikstandard für den sonst so sang- und klanglosen PC kam vom kanadischen Soundpionier AdLib. Keine zwei Jahre später begann der Soundblaster seinen Siegeszug. Ob die nächste PC-Klanggeneration nun

General MIDI oder Soundblaster 16 heißen wird, ist noch nicht entschieden. Auf jeden Fall ist ein neuer Anwärter um den Quasi-standard im Rennen. Media Visions Pro Audio Studio 16 wird von Audiophilen als Soundblaster-Nachfolger heiß gehandelt. Fast unbemerkt schlich sich die Pro Audio Spectrum kurz nach der Soundblaster-Invasion unter die Soundkartenflut und jagte dem Soundblaster saftige Marktanteile ab. Nun versucht Media Vision mit

dem Nachfolger der Pro Audio Studio 16 den Soundblaster endgültig vom Thron zu stoßen. Die Pro Audio Studio 16 darf sich mit Recht als eine neue Soundkartengeneration verstehen. Feinste Hard- und Software wurden der Karte mit auf

den Weg gegeben. Wie der Name schon andeutet, kann die Pro Audio Studio 16 in 16 Bit mit Frequenzen zwischen 6 und 44 Kilohertz Geräusche aufnehmen und wiedergeben. Zur Tonerzeugung wurde der Pro Audio Studio 16 der altbekannte Yamaha-YMF-262 (OPL-3)-Chip verliehen, dadurch ist auch gleich eine optimale Soundblaster-Kompatibilität gewährleistet. Die neue Media-Vision-Karte glänzt außerdem mit MPU-401 (General MIDI), Pro Audio Spectrum und Microsoft-Soundstandard-Kompatibilität. Freunde der Silberscheiben wurden bei Media Vision schon immer mit offenen Armen empfangen, auch auf der neuen Karte wartet ein echter 50poliger SCSI-Anschluß. Mit einem Datendurchsatz bis zu 690 Kilobyte pro Sekunde, kann man ohne Bedenken ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk an der Soundkarte betreiben. Die externen Anschlüsse entsprechen dem Soundkartenstandard, Joystick/MIDI, Audio In, Lautsprecher und für das mitgelieferte Mikrofon findet sich eine Buchse. Überzeugend ist auch die Software. Speziell für Windows werden

Applikationen mitgeliefert, die ihresgleichen suchen. Die erste Vorstellung gibt die Pro Audio Studio 16 selbst, mit einer interaktiven Einführung, die den Namen Multimedia wirklich verdient. Nächstes Highlight ist Sound Impressions, ein Programm, das die Steuerung der gesamten PC-Audiohardware übernimmt. Das Musikerherz darf sich an einem Noteneditorprogramm erfreuen, das MIDI-Files auf ein Notenblatt konvertiert. Gesteuert wird das Orchester über einen professionellen MIDI-Sequencer. Auf Windows-Rhetoriker wartet ein Mikrofon, das softwaregesteuert von Euch gesprochene Worte verschiedenen Windows-Befehlen zuordnet. *cd*

Info: Media Vision
Preis: 650 Mark
Firma: Media Vision

Fazit:

Bei der Media Vision Pro 16 stimmen Software, Hardware und Preis – eine der besten zur Zeit verfügbaren Soundkarten

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62
Ladenverkauf (Ladenpreise identisch zu den Versandpreisen) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				AMIGA					
A-Train	DV	95,00	Premier Manager	EV	56,00	Act Raisei	dt	114,00	Push Over	dt	109,00	Alien III	us	85,00	Bundesliga Mgr Pro 2.0 DV	69,00	
Aces over Europe	DV	74,00	Prince of Persia II	DA	69,00	Alien 3	dt	109,00	Rival Turf	dt	119,00	Aquatic Games	us	49,00	Chaos Engine	DA	51,00
Alibus A320 USA	DA	85,00	Reach for the Skies	DV	59,00	American Gladiator	us	119,00	Road Runner	dt	115,00	Batman Returns	dt	89,00	Chuck Rock 2	DA	29,00
Atac	DA	79,00	Ringworld	EV	69,00	Axley	dt	109,00	Shanghai 2	dt	129,00	Block Out	jp	29,00	Darkseed	DV	69,00
B-17 Flying Fortress	DA	83,00	Sensible Soccer	DA	54,00	Batman Returns	jp	109,00	Sim City	dt	87,00	Chiki Chiki Boys	jp	49,00	Das schw. Auge (1 MB)	DV	79,00
Battle Isle Data 2	DV	45,00	Shadow of the Comet	DV	85,00	Bob	dt	105,00	Spiderman / X-Man	dt	109,00	Desert Strike	us	89,00	Desert Strike	DA	56,00
Battletoads	DA	51,00	Space Hulk	DA	79,00	Castlevania 4	dt	99,00	Star Wing	dt	99,00	Ecco the Dolphin	dt	99,00	Dune 2	DV	56,00
Belrayal et Kondor	DV	74,00	Space Quest 5	DV	67,00	Chester Cheekah	us	109,00	Sweet Ringer 2	dt	87,00	Fantasia	jp	39,00	Eishockey Mgr (1 MB)	DV	74,00
Bundesliga Prof. 2.0	DV	69,00	Stellar 7 (VGA)	DV	39,00	Combatribes	us	109,00	Strike Gunner	dt	119,00	Fatal Fury	dt	119,00	Flashback	DV	63,00
Burning Steel	DV	79,00	Street Fighter 2	DA	56,00	Congos Cape	dt	99,00	Super Bomber Man	jp	125,00	Hardball III	us	109,00	Gunship 2000	DA	69,00
Buzz Aldrian's Race	DA	88,00	Strike Commander	DA	89,00	Desert Strike	dt	109,00	Super Drivin Suzuki F-1	jp	119,00	James Bond 007	us	89,00	History Line (1914-1918)	DV	89,00
Challenge o. t. 5 Realms	EV	89,00	Stunt Island	DV	92,00	Doomsday Warrior	us	105,00	Super Dunk Stai	jp	119,00	James Pond II	us	39,00	Home Alone 1	DA	35,00
Civilisation	DV	79,00	Syndicate	DV	79,00	Dragon's Lair	dt	99,00	Super Slap Shol	jp	129,00	John Madden Football II	us	45,00	Jonathan	DV	83,00
Comanche Data 1	DV	49,00	Taskforce	DA	79,00	F-Zero	dt	87,00	Super Star Wars	dt	119,00	Lemmings	dt	99,00	Lemmings 2	DV	62,00
Das schwaize Auge	DV	79,00	Tony Larussa Baseball 2	EV	69,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00	Super Strike Eagle	us	109,00	McDonalds Gladiators	dt	99,00	Lion Heart	DA	55,00
Dogfight	DA	89,00	Transarcia	DV	55,00	F1 Exhaust Heat 2	jp	99,00	Super Swiv	dt	124,00	NBA II Jordan vs Bird	us	43,00	Lotus 3	DA	55,00
Dune 1	DA	39,00	Ultima 7 Serpent Isle	DA	79,00	Fatal Fury	dt	109,00	Terminator 1	dt	119,00	NHLPA Hockey	us	85,00	Patriziel (1 MB)	DV	69,00
Dune 2	DV	63,00	Unlimited Adventure	EV	65,00	Gods	dt	119,00	Test Drive II	dt	119,00	NHLPA Hockey 93	dt	99,00	Sensible Soccer 92/93	DA	43,00
Eishockey Manager	DV	79,00	WWF Europ. Rampage	EV	42,00	Harley's Humongous	dt	105,00	Tiny Toons	dt	109,00	Road Rash 2	dt	99,00	Siretflight 2	DA	55,00
Eye of the Beholder 3	EV	79,00	War in the Goll	DV	75,00	Home Alone 2	dt	109,00	Tom & Jerry	dt	109,00	Sonic 1	jp	42,00	Strip Poker 2 Deluxe	DA	49,00
Falcon 3.0	DA	83,00	Waxworks	EV	29,00	Hunt for Red October	dt	109,00	Toys	us	109,00	Sonic 2	dt	85,00	Super Frog	DA	54,00
Fire and Ice	DA	58,00	Whale's Voyage	DV	69,00	James Bond Jr.	dt	109,00	Turtles 4	dt	109,00	Sonic 2	jp	89,00	Super Tetris	DA	35,00
Flashback	DV	68,00	Willy Beamish	DA	49,00	Kick off	dt	109,00	Twin Bee	jp	129,00	Splatter House 3	jp	89,00	Transarcia	DV	59,00
Flies Attack on Earth	DV	79,00	Wing Commander 2	DV	79,00	King Arthur's World	dt	119,00	WWF Royal Rumble	us	109,00	Summer Challenge	dt	89,00	Whale's Voyage	DV	65,00
Freddy Pharkas	DV	67,00	X-Wing	EV	77,00	Los Vikings	us	109,00	Wanyes World	us	109,00	Terminator 2	dt	99,00	Wing Commander	EV	29,00
Hannibal	DV	79,00	X-Wing	DA	89,00	Magical Quest	dt	109,00	Wing Commander	dt	119,00	Thunder Force 4	dt	99,00	3-Tasten Maus	39,00	
History Line (1914-1918)	DV	82,00	Zool	DA	59,00	Mechwarrior	dt	139,00	Worldriss	us	99,00	Tiny Toon	dt	99,00	Kick-Rom Selektor	49,00	
Home Alone	DA	29,00			Mechwarrior	us	109,00	World League Basketb.	dt	87,00	Turtles Hyperstone Heist	dt	96,00	Laufwerk 3.5 Extrem	129,00		
Home Alone 2	EV	29,00			Mortal Kombat	us	119,00	Westlennaria	dt	119,00	Wonderboy 3	jp	39,00	Laufwerk A500 Intern	109,00		
Humans Race St. Alone	DV	49,00			Mortal Kombat	dt	125,00	Zelda 3	dt	87,00				Speichererw. 512k A 500	59,00		
Jonathan	DV	83,00	Comp. Pro Mini Joystick	59,00	NHLPA Ice Hockey	dt	109,00										
Jordan in Flight	DA	75,00	Gamecard (2Ports/Analog)	29,00	Oullander	dt	115,00										
Kings Quest 6	DV	79,00	Gravis Gamepad	45,00	Parodius	dt	109,00										
Legacy	DV	89,00	Gravis Joystick sw	69,00	Pierre le Chet	dt	119,00	Action Replay Pro NES	dt	109,00	World of Illusion	us	83,00	Bestellungen vor 16 Uhr			
Lemmings 2	DA	79,00			Pit Fighter	dt	109,00	Pro Pad S.NES	dt	29,00	World of Illusion	dt	89,00	werden am selben Tag			
Links 386 Bellry	EV	42,00			Powermonger	dt	109,00	Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00	Converter	us	19,00	versandt			
Lure of the Temptress	DV	39,00			Prince of Persia	dt	109,00	Universal Adpt SNF-201 us	39,00		Maverick 3 Joystick	dt	35,00				
Maniac Manion 2	EV	73,00									Mega Drive o. Spiel	dt	219,00	NEUEIENSERVICE PER			
Mario Teaches Typing	DV	59,00									Pro 2 Joystick	jp	35,00	TELEFON			
Maupit Island	DV	19,00									Arabian Night's	EV	55,00	Vorbestellungen möglich			
Might & Magic 5	EV	79,00									B.C. Kid	DA	55,00				
Pinnball Dreams	DA	56,00									Battle Isle Datasik 2	DV	49,00				
Pirates Gold	DV	89,00									Beavers	DA	55,00				
Populous 2	DV	79,00									Blow Bows	DA	54,00				

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme, Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme, Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 10,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Mausig

Auch die Mausexperten Logitech mischen sich nun ins große Musikgeschäft: Auf der *Soundman 16* werkelt Standardkomponenten – Yamahas OPL-3-Chip mit vier Generatoren und 20 Stimmen, außerdem zeichnet ein 16-Bit-Konverter von 2 bis 44,1 Kilohertz Eure Samples auf, in Stereo versteht sich. CD-ROM-Jünger haben mit der *Soundman 16* nicht viel Glück, weder für AT-BUS noch für SCSI-Laufwerke wurde eine Schnittstelle reserviert. Die internen und externen Audioanschlüsse für ein CD-Laufwerk fehlen trotzdem nicht, immerhin besteht ja die Möglichkeit, das CD-ROM-Lautwerk an einem bereits installierten SCSI-Kontrollern angeschlossen zu haben. Es ist nicht zu übersehen, daß

Logitech für die *Soundman 16* einige Anleihen bei Soundkartenexperte Media Vision nahm. Nicht gerade unauffällig prangen Media-Vision-Chips mitten auf der Karte und auch bei der Software wurde bei Media Vision kräftig abgestaubt. So stammt fast die gesamte Windows-Software mit allen Vor- und Nachteilen vom Fremdhersteller. Eine abgespeckte Version, die auf den Billigmarkt zielt, ist in Vorbereitung. cd

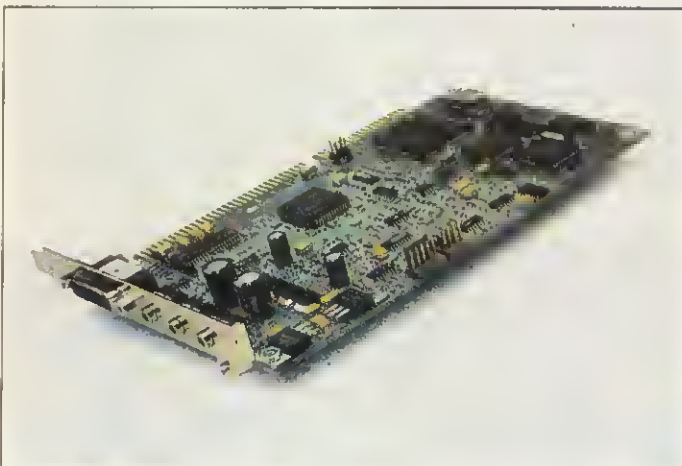
Info: Logitech

Preis: 400 Mark

Firma: Logitech

Fazit:

Solides Soundboard in bekannter Logitech-Qualität



Bei den Mäusen ist der Schwanz ab – 16-Bit-Sound bei Logitech

Seven Up

Gott sei Dank. Wer in Europa *Cool Spot* auf dem Mega Drive spielt, muß dabei kein "Seven Up" trinken. Der rote Punkt dient nur in Amerika als Logo, in Euro-

pa ist eine andere Comicfigur für die "Seven Up"-Company tätig. Es handelt sich also nicht um ein Werbespiel. Na dann frohes Zitronenbrausen. **vw**

AufgeQemmt

Quarterdeck

Der amerikanische Softwareexperte Quarterdeck hat sich schon seit längerem durch exquisite Speichermanager einen Namen gemacht. Passend zum neuen MS-DOS bringt Quarterdeck ein aktualisiertes Programm auf den

Markt. Qemm386 in der aktuellen 7.1-Version versteckt auch den letzten Krümeltreiber in den UMB-Bereichen – Speicherprobleme gehören damit endgültig der Vergangenheit an. So sind 634 Kilobyte freier Speicher, mit geladenem CD-

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt - vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88

Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler

[illegible]

AMIGA

1869	V 61,99
Abandoned Places 2	V 64,99
Adventure Collection	A 59,99
Airbus A 320 America	A 79,99
Airbus A 320 Europa	A 64,99
Ancient Art of War in the Sky	A 59,99
Apocalypse	A 46,99
Arabian Nights	A 59,99
A Train	V 71,99
A-Train Construction Set	V 36,99
B 17 Flying Fortress	A 62,99
Bard's Tale Construction Set	A 59,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V 64,99
Battle Isle Datadisk 2	A 49,99
BC Kid	A 46,99
Body Blows	A 44,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 61,99
Burntime	V 62,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A 59,99
Chaos Engine	A 46,99
Chuck Rock 2 - Sin of Chuck	A 48,99
Civilization	V 68,99
Contraptions	A 36,99
Creatures	A 46,99
Creepers	A 59,99
Darkseed	V 66,99
Das schwarze Auge 1 MB	V 69,99
Daughter of Serpents	V 72,99
Der Patrizier	V 64,99
Desert Strike	A 59,99
Dogfight	A 59,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V 49,99
Eishockey Manager	V 72,99
Entity	A 59,99
Exodus 3010	V 52,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99
F. 117 A Nighthawk	A a.Anf.
Fire and Ice	A 46,99
Flashback	V 56,99
Fly Harder	A 59,99
Formula One Grand Prix	A 74,99
Global Gladiators	A 52,99
Goal!	A 49,99
Gunship 2000 (Juli 1993)	A 61,99
Hannibal	V 61,99
Hired Guns	A 59,99*
History Line 1914 - 1918	V 79,99
Indiana Jones IV	A 79,99
Ishar 2	V 56,99*
Kings of Adventure	A 64,99
Lemmings 2	A 59,99
Lionheart	V 52,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A 54,99
Monkey Island 2	V 79,99
Morph	A 44,99
Nicky Boom 2	A 56,99
No. 2 Collection	V 64,99
Pinball Fantasies	A 52,99
Pools of Darkness	V 64,99
Populous 2 Plus	A 66,99
Projekt Terra	A 59,99*
Sensible Soccer	A 46,99
Sim City Deluxe	A 79,99
Superfrog	A 44,99
Space Legends	A 64,99
(Elite, Megatraveller 1, Wing Commander 1)	
Street Fighter 2	A 52,99
Syndicate	A 56,99
The Greatest	V 54,99
The Lost Vikings	V 64,99
Transarctica	V 52,99
Traps 'n' Treasures	A 59,99
Walker	A 52,99
War in the Gulf	V 64,99
Whale's Voyage	V 59,99
Wing Commander I	A 29,99
Zero	A 59,99*
AMIGA 1200 / 4000	
1869	V 64,99
Burntime	V 62,99*
Ishar	V 59,99
Transarctica	A 52,99
Whales's Voyage	V 59,99

IBM/PC

1869	V 73,99
Airbus A 320 America	A 79,99
Airbus A 320 Europa	A 64,99
Aces of the Pacific	A 59,99
Aces of the Pacific Miss. Disk	A 29,99
Aces over Europe	E 79,99*
Archer McLean Pool Billard	A 59,99*
A-Train	V 92,99
A Train Construction Set	V 39,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V 72,99
Battle Isle Datadisk 2	A 49,99
Beauty and the Beast	V 79,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 64,99
Burning Steel	V 74,99
Burning Steel Datadisk 1 AiA	V 34,99
Burning Steel Datadisk 2 SiA	V 34,99
Burntime	V 74,99*
Buzz Aldrins Race into Space	A 86,99
Civilization	V 92,99*
Chess Maniac 5 Billion and 1	V 89,99
Chessmaster Pro CD ROM	A 98,99
Comanche plus Data Disk	V 119,99
Comanche Datadisk	V 44,99
Cyber Seal	V 79,99*
Dark Queen of Krynn	V 79,99
Der Patrizier	V 79,99
Dune 2	V 59,99
Eishockey Manager	V 74,99
Empire Deluxe	E 79,99
Eye of the Beholder 3	V 79,99
Fatty Bear	E 56,99*
Fields of Glory	A 89,99
Flashback	V 64,99
Flies - Attack on Earth	V 79,99
Fire and Ice	A 52,99*
Formula One Grand Prix	A 89,99
Freddy Pharkas	V 64,99*
History Line 1914-1918	V 79,99
Island of Dr. Brain	E 59,99*
Indiana Jones 4	V 86,99
Inca	A 92,99
Kings Quest 6	V 79,99
Lands of Lore	V 56,99*
Lemmings 2	A 79,99
Links 386 Pro	A 87,99
Links 386 Data Belfry Wishaw	E 39,99
Links 386 Data Banff Springs	E 39,99
Links 386 Data Mauna Kea	E 39,99
Links 386 Data Pinchurst 2	E 39,99
Lost Secret (Eco Quest 2)	E 59,99*
Maniac Mansion 2	E 64,99
Maniac Mansion 2	V aA nf.
Patric	A 79,99*
Pinball Dreams	A 56,99
Pirates Gold	V 89,99*
Populous 2	A 72,99
Prince of Persia 2	A 64,99
Ringworld	A 64,99
Return of Phantom	A 92,99*
Sensible Soccer 92/93	A 54,99
Space Hulk	A 79,99
Space Quest 5	V 64,99
Spellcraft-Aspects of Valour	V 72,99*
Street Fighter 2	A 59,99
Strike Comm. + Speech Pack	A 113,99
Stunt Island	V 92,99
Syndicate	A 79,99
Take a Break	E 64,99*
The 7th Guest CD ROM	A 129,99
The Complete Chess System	V 79,99
Laura Bow 2 CD ROM	E 79,99
The Greatest (Sammlung)	V 59,99
The Incredible Machine	V 64,99
The Lagacy	A 89,99
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A 79,99
Ultima Underworld 2	A 72,99
Veil of Darkness	V 79,99
V for Victory 3	A 79,99*
War in the Gulf	V 72,99
Whale's Voyage	V 74,99
Wizardry 7	V 86,99
X - Wing	A 86,99
Zool	A 39,99

[illegible]

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**. PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte**. V bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielpreis auf Konto Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1217884. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Send siehe Zeitungsauflage.

**Telefonische Bestellungen unter 0 24 93/2 11 86 oder per Telex Nr. 0 24 93/3 53 51 oder schriftlich an
VERSAND 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler**

M.K. Elektronik

Titel		AMIGA	IBM/PC	Titel		AMIGA	IBM/PC
A-Train Construction Set	DV	42,00	42,00	Pirates Gold	DV	—	97,00
A-Train	DV	82,00	96,00	Ragnarok	DV	—	90,00
Aces over Europe	DV	—	82,00	Ringworld-Revenge			
Airbus A 320 America	DA	89,00	89,00	of the Patriarch	EA	—	69,00
Betrayal at Klondor	DV	—	82,00	Robocod	DA	—	62,00
Buzz Aldrin's Race into Space	DA	—	90,00	Space Legends	DA	69,00	76,00
B17 Flying Fortress	DA	69,00	89,00	Space Hulk	DA	—	82,00
Campaign Data	DV	42,00	42,00	Sensible Soccer 92/93	DV	—	55,00
Carriers at War Konstruktion Kit	EA	—	69,00	Street Fighter 2	DA	55,00	62,00
Comanche Data 1	DV	—	49,00	Space Quest 5	DV	—	69,00
Day o. t. Tentacle (Maniac Man. 2)	EA	—	76,00	Syndicate	DV	62,00	82,00
Desert Strike	DA	55,00	—	Super Sports Challenge	DA	69,00	—
Die Schöne und das Biest	DV	—	82,00	The Lost Vikings	DV	69,00	82,00
Dune 2	DV	55,00	62,00	The 7th Guest CD-ROM	DA	—	138,00
Eye of Beholder 3	DV	—	82,00	The Legacy	DA	—	97,00
Empire Deluxe	EA	—	82,00	Tornado	DA	—	82,00
Entity	DA	62,00	—	Traps'n'Treasures	DV	62,00	—
Fields of Glory	DA	—	96,00	V for Victory 3	DA	—	82,00
Flashback	DV	62,00	69,00	Whales Voyage	DV	62,00	76,00
Freddy Pharkas	EA	—	69,00	Where in Space is Carmen	EA	—	69,00
Fly Harder	DA	62,00	—	War in the Gulf	DV	69,00	76,00
Football Manager 3	DV	—	82,00	Walker	DA	62,00	—
Gateway to the Savage Frontier	DV	69,00	—	X-Wing	DA	—	89,00
Goal	DV	55,00	—	X-Wing Data	DA	—	42,00
Gunship 2000	DA	69,00	89,00				
Hannibal	DV	68,00	82,00	Hardware			
High Command	EA	—	82,00	Sound Blaster 16 ASP	DV	—	479,00
Mario wird vermisst	DV	—	76,00	Sound Blaster Pro Deluxe	DV	—	279,00
Monopoly	DV	—	76,00	Sound Blaster Deluxe	DV	—	169,00
Morph	DA	49,00	—	CD-ROM Drive Mitsumi LU005S		—	389,00
Nicky Boom 2	DA	62,00	—	Aktiv Lautsprecher schwarz		—	69,00
Prince of Persia 2	DA	—	69,00				
Pinball Dreams	DA	54,00	62,00				
				weitere Software und Hardware auf Anfrage!			

weitere Software und Hardware auf Anfrage!

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR · TELEFONISCHE BESTELLUNG
RUND UM DIE UHR UNTER: 021 33/4 11 36 · VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:

M.K. Elektronik

KREFELDERSTR. 11-13 · POSTFACH 1027 · 41539 DORMAGEN
WIR SUCHEN WERBEPARTNER! · HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

news

ROM und Maustreiber kein Problem mehr. Ein integriertes Optimierungsprogramm durchsucht Euren Speicher nach den letzten freien Bits und verteilt die hochzuladenden Programme geschickt an die verschiedenen Bereiche. Selbstverständlich bietet Qemm386 7.1 Expanded- und Extended-Memory an – die lästige Contig.sys- und Autoexec.bat-Programmierung bleibt dabei auf der Strecke. Alte Probleme wie etwa die bedingte Windows-Tauglichkeit gehören der Vergangenheit an. Die aktuelle Version von Qemm386 ist grundsätzlich und ohne Pro-

bleme Windows-tauglich. Gerade der Speichertreiber für den Expanded Memory ist jedem ernsthaften Spieler wärmstens ans Herz zu legen, schließlich macht das Microsoft EMM386.exe Euren Rechner etwas langsamer. **cd**

Info: Quarterdeck

Preis: 150 Mark

Firma: Quarterdeck

Fazit:

Hervorragender Speichermanager, der zur DOS-Grundausstattung gehört.

CD-Zwitter

Man nehme einen Amiga 1200, ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, brenne ein neues BIOS und stecke alles in ein putziges Gehäuse – fertig ist der Amiga 32. Damit wären die technischen Spezifikationen klar abgesteckt: Herzstück des Amiga CD 32 ist der Motorola-68020-Prozessor, der mit 14 Megahertz seinen Dienst versieht. Immerhin 2 Megabyte

unterstützt die gesetzten MPEG-Normen, kann über eine Gesamtlänge von 70 Minuten 30 Bilder/Sekunde in Fernsehqualität von der CD abspielen.

Ausgeliefert wird das Amiga 32 erst einmal ohne das MPEG-Modul, zur Basisausstattung werden das Gerät, das Joypad und ein Spiel auf CD gehören. Über den mitgelieferten Spieletitel schwieg



Amiga CD 32: Amiga 1200 und ein Doublespeed-CD-ROM

RAM und 1 Megabyte ROM spendierten die Entwickler der neuen CD-Konsole, das ROM wird das komplette Amiga DOS enthalten. An der Grafik werkelt das AA-Chipset, das 256000 Farben aus einer Truecolor-Palette darstellen kann. Für den Amiga-typischen Vierkanal-Stereo Sound sorgt die altbekannte Paula. Vier CD-Standards werden vom Amiga 32 unterstützt: CD+G (CD's mit Grafiken), CDTV, Amiga 32 und die normale Audio CD. Mit von der Partie ist ein sogenanntes Spielpult (Joypad), das einem kleinen Hirschgeweih ähnelt. Als zusätzliche Option wird ab Mitte Herbst ein MPEG-Modul lieferbar sein. Das Video-Modul

sich Commodore leider aus, vorstellbar wäre Microcosm von Psygnosis. Als erste Prototypen sind Zool von Gremlin und Pinball Dreams von 21st Century Entertainment spielbar. Zum offiziellen Start des Gerätes in deutschen Ländern sollen dann 17 Spieletitel verfügbar sein. Bis Weihnachten sollen mindestens 50 Spiele für den Amiga CD 32 angeboten werden. Als Softwarelieferanten werden Mindscape, Microprose, System 3, Gremlin, US Gold, Electronic Arts, Ocean, Grand Slam und Millennium gehandelt. Commodores neueste Computerkonsole soll Anfang August endgültig das CDTV ablösen. **cd**

GALAXY

CD Rom (amerik.)
CDX Modul
Ecco Dolphin CD
Micro Machines e/d
Monkey Island CD e
Final Fight CDe
Landstalker e
Rocket Knight e/d
Super Shinobi 2/3 j/e

MEGA DRIVE
Cool Spot CD e
Dracula CD e
Jungle Strike e/d
Shining Force e
Shinobi 2/3/e
Street Fighter 2 j/e

Evander Holyfield e
Mickey Mouse 2 e/d
Streets of Rage 2 j/e
Shinobi 2 e/d

GAME GEAR
WWF Steel Cage 2/e

BundmanPro 2
Eishockeymanager
Gunship 2000
History Line
Lemmings 2
Lion Heart
Street Fighter 2

ATARI/AMIGA
Duro 2
Flashback
Walker

GAMEBOY
Asterix d
Fighting Fighter e/d

PC ENGINE
PCKid 3 e
Shinobi 2 j
CD Benin CD e

IBM
Aces over Europe
Mariano Mansion 2
Syndicate
The Legend

BTX Galaxy
Telefon 089/7605151
Telefax 089/7698024
Inn Galaxy Plexus GmbH
Anmerkungen: Japanisch
e/Englisch d/Deutsch
Händleranfragen erwünscht

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 81369 München

Fliegers Freud

Ganze Heerscharen flinker Zubehörfirmen wollen dem Hobby-Piloten den Spaß am digitalen Fliegen versüßen. Eine der bekanntesten Companies, die sich auf Simulationszubehör spezialisiert hat, ist die amerikanische Firma Thrustmaster. Jetzt haben die Joystick-profis ein weiteres, wenn auch teures Traumschmankerl für Fliegerfans parat. Wem die herkömmliche Thrustmaster-Hardware – der Steuerknüppel, Schubkontrolle und Ruderpedale – nicht mehr ausreicht, kann sich nun ein komplettes Cockpit zuliegen. Das *Thrustmaster-Cockpit* ist modular aufgebaut, läßt sich in verschiedenen Einzelschritten eufüsten und an einen PC anschließen.

Das Grundgerät ist eine schlichte Holzkonstruktion, mit aufgedruckten Instrumenten und einem einfachen Sitz. Wer seine Kumpels so richtig beeindrucken möchte, kauft gleich den passenden Nobelbezug für den unbequemen Sitz, und das "Flugzeug"-Gehäuse dazu. Damit nicht genug: Thrustma-

ster bietet ein elektronisches Schaltmodul nebst passendem Schalterset an, mit der Ihr in das Cockpit 64 Schalter, Knöpfe und Drehregler einbauen und separat mit Funktionen belegen könnt. Statt dann auf der sperrigen Computertastatur Knöpfe zu betätigen – um beispielsweise das Fahrwerk auszufahren – reicht der Druck auf den passenden Schalter im Cockpit. Bevor Ihr jetzt Euer Zimmer ausräumt, um Platz für das Cockpit zu schaffen, solltet Ihr einen Blick aufs Sparbuch werfen. Das komplette Cockpit (ohne den normalen Thrustmaster-Joystick, das Weapon Control System, die Pedale und selbstredend einen PC) kostet rund 5000 Mark! Joystick, WCS und Pedale nochmals runde 800 Mark. Wer sich von dem seftigen Preis nicht schrecken läßt, kann sich das edle Teil beim Hamburger Softwareladen – gegen Vorkasse – bestellen, und derweil eine verdammte große Kiste für Euch über den Atlantik schippert, zu Hause schon mal ein paar Quadratme-

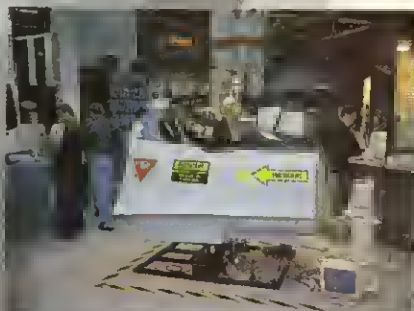
ter freischaufeln. Realitätsfanatiker, die nach dem Kauf des Cockpits immer noch genügend im Sparstrumpf haben, legen sich dann noch den neuen elektronischen Joystick von Thrustmaster zu. Der originale F-16C Mark II-Joystick arbeitet wie das Vorbild nach der "Fly by Wire"-Methode und kostet satte 2500 Mark, die passende Schubkontrolle nochmal rund 2000 Mark. Als weniger spektakuläre "Biffig"-Variante kostet ein weiterer "Fly by Wire"-Stick schlapp

1000 Mark, die gleiche Summe muß für das WCS abgedrückt werden.

Zu guter Letzt: Auf der letzten CES-Show zeigte Thrustmaster sogar ein Hydraulik-System für das Cockpit. Ein Preis stand zur Stunde jedoch nicht fest. mh



Teuer, aber unglaublich cool: Das Thrustmaster-Cockpit in Action: Es gibt sogar eine Cockpitvariante mit Hydraulik.



Info: Thrustmaster-Cockpit

Preis: zirka 5000 Mark für Grundeinheit, Gehäuse mit Beschriftung, Schallerkontroll-Modul, Schaltersatz, Sitzbezüge

Firma: Hamburger Softwareladen

Ein Film der Superlative verdient einen Soundtrack der Extra Klasse

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

INCL. SMASHHITS

ALMOST UNREAL
Roxette

WALK THE DINOSAUR
The Goombas feat.
George Clinton



S U P E R
MARIO BROS. TM

CANTALOOOP
US 3

Charles & Eddie
Marky Mark · Queen
Joe Satriani
Extreme · Megadeth
u.v.a.

Schach-Macht



Keine Feier ohne Leia: Die Prinzessin hat für Star Wars Chess merklich abgespeckt

Battle Chess, Battle Chess 4000, Chess Maniac – nahezu jedes bessere Softwarehaus garniert das klassische Schachbrett mit animierten Akteuren. Neben Capstone (Terminator 2: Chess Wars) wurde auch Mindscape von der Strömung mitgerissen und verbannte bekannte und berühmte "Star Wars"-Geschöpfe auf das kleine Rasterbrett. Die weiße Seite wird unter anderem durch Luke, Leia, Chewbacka und dem guldernen Blechboy C-

3PO repräsentiert. Erwartungsgemäß rekrutiert sich die dunkle Gegenseite aus Imperialen und Kopfgeldjägern. 72 verschiedene Animationssequenzen erfreuen das Auge und die bewährte Chessmaster-Spiel-taktik das Kleinhirn. Falls die dunkle Seite der Macht nicht die Mindscape-Terminplanung Schach-matt setzt, könnt ihr schon bald auf MS-DOS-Maschinen das legendäre Lichtschwertduell zwischen Vader und Luke frisch aufbrühen. *js*

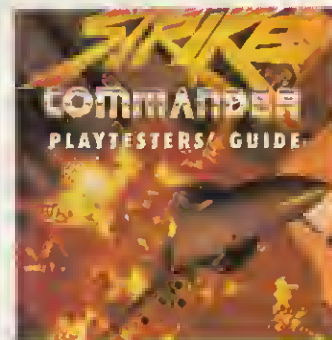
Der Terminator

Ganz Deutschland feierte zur 92er Fußball-WM Lothar Matthäus, doch inzwischen stürzt der Weltmeister von einer Formkrise in die nächste. Um sein Ansehen wieder aufzupolieren, wird ein von Ocean produziertes Fußballspiel seinen Namen tragen: Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation. Das Spiel bietet Liga- und Europacup-

spiele und ein Arcade-Match zum Warmspielen. Mit oder gegen einen Freund rennt ihr dem Ball hinterher. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive und von der Seite gezeigt. Wie Lothar Matthäus sein Spiel middesignte, erfahrt ihr in unserer nächsten Ausgabe. PC- und Amiga-Besitzer dürfen schon mal die Fußballschuhe putzen. *kn*

Audiovisuelle Allianz

Playtester sind harte Kerle. Wenn die Programmierer ihr Werk vollendet haben, dann legen die firmeninternen Testcrews los. Die fixen Jungs prügeln die Programme, spüren hoffentlich den letzten Bug auf und machen die Produkte marktreif. Natürlich lernen sie das jeweilige Spiel dabei besonders gut kennen. Was liegt also näher, als daß die Tester mal aus dem Nähkästchen plaudern



Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

IBM

1869 7th Quest [CD-ROM]
A-Train
"Constitution Set
Abandoned Places 2
Aces of T. Pacific
"Mission Disk 1
Aces over Europe D
Air Warrior
Airbus A 320
Airbus A 320 Amer.
Alone in the Dark
Bards Tale Constr.
"Trilogy [BT 1-3]
Battle Chess 2
Battle Chess 4000
Battle Team
"Battlefield Data 2
Betroyal al Kondor
Blittpop Brothers 1
Bund.Man.Prof 2.0
Burning Steel
"Data 1 oder 2
Campaign
Carl Lewis Olympic
Castles 1 od 2
Castles 1 od 2
Castles a Dr Brain
Chuck Y Air Combat
Comanche
"Mission Disk 1
Comp.Chess System
Cruise 1 a Corpse
Daily Cov.Girl Pak
DSA
Der Patrizier
"CD ROM
Die Schöne u Biesl
Discovery
Dream Team Com.
Dune 2
Dungeon Master
Dynatich

Eco Quest
Eishockey Manager
Empire Deluxe
Eye of Beh 3 Dtsch
F 15 Str. Eagle 3
Fairly Tales
Falcon 3.0
"Mission Disk 1
Fantastic Worlds
Fatty Bear
Fields of Glory
First Samurai
Flashback
Formula One GP
"Freddy Pharkas DV
Global Effect
Goblins 2
Grand Prix unlimit
Greatest Camp
Hannibal
Hexuma
Hikmah Line 1-4-18
Human Race Standal
Humans
Inca
Incredible Machine
Indiana Jones 4
Jonathan
Kathedral
Kings Quest 5 od 6
Lands of Lore
Legends a.Kyandia
Leisure S. Larry 5
Lemmings 2
Les Monies Lost LA
Links 386 Pra
"Bally Wish [386]
"Bountiful
Lord a Ring 1 od 2
Lost Sea of Rain
Lothar Matthäus
The Last Viking
Mad TV
Maniac Mansion 2
Maupiti Island
Mega-La-Mania
Might and Magic 3 od 4
Might and Magic 5
"68 EV
Monterey Island 2
Penhouse Hot Numb
Pinball Dreams
Pirates Gold
Police Quest 3

Powermanger
Prince of Persia 2
Reach I.t.skies
Regims
Red Baron
"Mission Disk 1
Return a I.Phantom
Risky Woods
Rules a. Engagement
Sens.Soccer 92/93
"59 EV
Shadow a I. Camel
Sherlock Holmes
Silent Service 2
Sim City Deluxe
Space Hulk
"61 DV
Space Legends
Space Quest 4 od 5
Spelunx
Sports Collection
Star Legions
Street Fighter 2
Strike Commander
Str. Comm.+Speech
"Speech
Strip Poker Deluxe
Strip Poker Deluxe 2
Stunt Island
Syndicate
Take a Break Pinb.
Task Force
Theatre of War
Thunderhawk
Transarchia
Triple Action 1 od 2
Trolls
UCH 1
Ultima 7
"Data Forge of Vir
Ultima 7.2 Serp.is
Ultima Underw. 1 od 2
V for Victory 1 od 2
V for Victory 3
Wall Str. Manager
Wynne Gretzky 3
Whales Voyage
Wing Comm Edition
Wing Commander 2
"68 EV
WC 2 Zusatz je
WWF Wrestling 2
X-Wing
X-Wing DH
"Mission Disk 1
Zool

67, DH
4D Sports Boxing
4D Sports Driving
A-Train
AA - War i.t.skies
Abandoned Places 2
Agony
Air Warrior
Airbus A 320
Airbus A 320 Amer.
Alien Breed SE 92
Amberstar
Apocalypse
Aquaventura
Arabian Nights
Ausselite
8 17 Flying Farr.
Bards Tale 3
Bards Tale Constr.
Battle Chess 2
Battle Team
Battlefield Data 2
Birds of Prey
Blittpop Brothers 1
Black Crypt
Blaslar
Body Blows
Bund.Man.Prof 2.0
Campaign
Carl Lewis Olympic
Castles
"Data Disk
Chaos Engine
Cheafm Up 4.0 [Lösung]
Chuck Rack 2
Civilization
Combat Air Patrol
Covert Action
Crespers
Daily Cov.Girl Pak
DSA
Daughters of Serpe
Deluxe P.4.5 AGA

AMIGA

Der Patrizier
Desert Strike
Daylight
Doodlebug
Dream Team Com.
Dune 2
Dynatich
Eishockey Manager
Elysium
Emerald Mine 1 od 3
Emerald Mine 2
Epic
Euro Soccer
Eye of Beholder 2
Fire And Ice
Flashback
Formula One GP
Global Gladiators
Goal 1
Goblins 2
Greatest Camp
Gunship 2000
Hannibal
Harlequin
Heart of China
Hexuma
History Line 14-18
Hol
Human Race Standal
Humans
Indiana Jones 3
Indiana Jones 4
Jaguar XJ 220
John Barnes Soccer
Jonathan
Kings of Adventure
Last Ninja 3
Leander
Legends a.Kyandia
Leisure S. Larry 5
Lemmings 2
Lion Heart
Lord of Time
Lord of The Rings
Lothar Matthäus
Lotus Compil.[1-3]
Mad TV
Microp. Master Golf
Might and Magic 3
Monkey Island 2
More Lemmings Data
Morph
Niro

67, DV
62, DH
75, DH
39, DH
60, DH
55, DV
52, DV
74, DV
52, DV
24, DH
29, DH
61, DH
47, DH
79, DV
47, DH
47, DH
60, DV
76, DH
31, DH
41, DH
67, DV
55, DV
81, DH
68, DV
29, DV
42, DH
76, DV
77, DV
49, DH
50, DV
56, DH
67, DV
79, DV
49, DH
27, DH
79, DV
66, DH
33, DH
29, DH
68, DV
67, DV
61, DH
52, DH
55, DH
62, DH
60, DV
65, DV
53, DH
66, DV
39, DH
65, DV
79, DV
25, DH
48, DH
18, DH
Zork
P.P.Hammer
Penthouse Hot Numb
PGA Tour Golf Plus
"Courses
Pinball Dreams
Pinball Fantasies
Populous 2
Populous 2 Plus
Rainbow Collection
Rampart
Reach I.t.skies
Red Zone
Risky Woods
Rules a Engagement
Secret Monkey Isld
Sens.Soccer 92/93
Shadowlands
Sim City Deluxe
Sim Earth
Sim Life
Sim Leisure
Space Crusade
Space Legends
Space Quest 1, 3 a. 4
Special Forces
Star Trek
Starbyte N.2 Coll.
Street Fighter 2
Superfrog
Syndicate
Tearaway Thomas
Thunderhawk
Transarchia
Triple Action 2
Trolls
UCH 1
Ultima 5
Ultima 6
USS John Young 2
Walker
War in the Gulf
Warhead
Waxworks
Whales Voyage
Willy Beamish
Wing Commander
Wildchild
Wallpock
WWF Wrestling
WWF Wrestling 2
Zara
Zona Warrior
Zool Amiga 1200

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM Iral • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich • ** Solange der Vorrat reicht • DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) • EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfrage erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

und das Programm und alle Kniffe und Tricks vorstellen. Den Anfang macht die *Strike-Commander-Testcrew* mit ihrem "Playtesters Guide". Für 19,95 Mark erfährt Ihr auf knapp hundert Seiten wirklich alles über Origins Edelsimulation. Wer jetzt noch an einer Mission hängenbleibt, ist selber schuld.

Solltet Ihr auch nach Spieleschluß nicht von Euren geliebten Soundtracks lassen können, dann ist die Origin Audio CD das richtige für Euch. Hier findet Ihr zum Preis von 24,95 Mark sechzehn der schönsten original Roland MT-32 Sound-

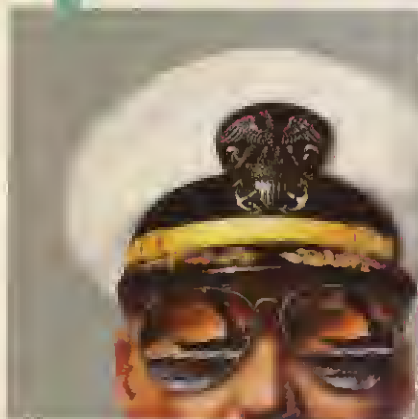
tracks. Die besten Musikstücke aus *Strike Commander* werden ebenso zu Gehör gebracht, wie tragische und heroische Weisen aus der *Ultima-Reihe*. **vw**

Info: Audio CD
Playtester Guide

Preis: 24,95 Mark
19,95 Mark

Firma: Beide Produkte gegen Verrechnungsscheck bei:
Alliance
Postfach 2863
33258 Gütersloh

Tauch tiefer



Harter Stoff für Strategen:
Harpoon Designer's Series 2

gangen sind, bekommen nun Nachschub in Form der *Harpoon Designer's Series 2*. Neben zusätzlichen Szenarien bietet *Harpoon Designer's Series 2* eine Datenbank zum Nachschlagen wichtiger Informationen ("Was ist ein SNN-688?"). **mh**

Bei knallharten Taktikern ist der Oldie *Harpoon* schon seit langem ein Geheimtip. Besitzer, die mit dem Hauptprogramm und den verschiedenen Szenariodisketten auf strategische Tauchfahrt ge-

Info: Harpoon Designer's Series 2

Preis: zirka 60 Mark

Firma: Three Sixty/
Electronic Arts

Windjammer

Den Redaktionstischköpfen blieb der Bissen im Halse stecken – der Delius Klasing Verlag bastelt an einem Segelsimulator. Inzwischen ist der *Sail Simulator*, nicht zu verwechseln mit Microsofts *Flight Simulator*, in verschiedenen Versionen erhältlich. Schon im Hauptprogramm dürft Ihr nach Herzenslust Boote besteigen. Zur Auswahl stehen: Flying Dutchman, kurz FD, Drachen, Laser und Motorboot 2002. Auch für entsprechende Revierre ist gesorgt, unter anderem dürfen die Nordsee und die Gewässer um Barbados gepflügt werden. Je nach Bootstyp bekommt der Bildschirmskipper eine Menge Arbeit: Segel müssen gesetzt, die Crew über das Deck gejagt

und in den besuchten Gewässern richtig navigiert werden. Außer der obligatorischen Tastatur-, Maus- und Joysticksteuerung wurde für motivierte Trockensegler eine Minipinne, die an den Joystickport angeschlossen wird, konstruiert. Wird Euch das Wasser knapp, können Zusatzdisketten mit neuen Booten und Revieren nachgekauft werden. **cd**

Info: Delius Klasing

Preis: 200 Mark

Firma: Delius Klasing

Fazit:

Für Seglerfetischisten, denen die langen Wintermonate endlos vorkommen

MEGA PLAY Versand-Service

MS-DOS

1869	D	74,90
Aces over Europe	D	74,90
Airbus A 320 USAA		79,90
Ambush at Sorin.	A	79,90
Battle Isle Data 2	A	49,90
Burntime*	D	69,90
Buzz Aldrin	A	84,90
Chessmas. 3000	E	59,90
Comanche	D	79,90
Comanche Data	D	49,90
Day of Tentacle	E	69,90
Der Patrizier	D	74,90
Eishockey Man.	D	74,90
Eye of Behold. 3	D	74,90
F-15 Str.Eagle 3	A	84,90
Fields of Glory	A	84,90
Flashback	D	64,90
Flies-Attack o.E.	A	74,90
Football Man.3	D	74,90
Freddy Pharkas	D	59,90
History Line	D	74,90
Human Race	D	74,90
Indiana Jones 4	D	79,90
Jordan in Flight	A	69,90
Kings Quest 6	D	74,90
Lands of Lore*	D	59,90
Legacy	D	84,90
Links 386 Pro	A	84,90
Might & Magic 5*	E	69,90
Monkey Island 2	D	74,90
Patriot*	A	74,90
Pinball Dreams*	A	54,90
Pirates Gold	E	74,90
Ret.of t.Phantom	A	74,90
Ringworld	A	69,90
Sensible Soccer	A	49,90
Sherlock Holmes	D	74,90
Shad.of t.Comet	D	79,90
Spellcraft*	D	69,90
Street Fighter 2	A	59,90
Str. Commander	A	79,90
Str. Com.Speech	D	34,90

AMIGA

1869	D	64,90
A-Train	D	79,90
Arabian Nights	A	49,90
B 17 Flying Fortr.	A	64,90
Battle Isle Data 2	A	49,90
Body Blows	A	49,90
Bundl.Man.Pro	D	64,90
Burntime*	D	64,90
Chaos Engine	A	44,90
Chuck Rock 2	A	49,90
Civilization	D	69,90
Creepers	A	59,90
Das schw. Auge	D	69,90
Der Patrizier	D	64,90
Desert Strike	A	59,90
Dogfight	A	a.A.

Dune 2 D 44,90

Eishockey Man.	D	69,90
Flashback	D	59,90
Flies	A	64,90
Goal	A	54,90
Gunship 2000	A	64,90
Hannibal	D	64,90
History Line	D	74,90
Human Race	D	64,90
Indiana Jones 4	D	74,90
Lemmings 2	D	59,90
Lionheart	A	54,90
Lotus 3	A	49,90
Mad TV	D	64,90
Monkey Island 2	D	74,90
Nick Faldo Golf	A	64,90
Nigel Mansell	A	54,90
Penthouse Hot N.	A	39,90
Perfect General	D	69,90
Perfect G.-Data	D	39,90
Pinball Fantasies	A	49,90
Sensible Soccer	A	44,90
Shuttle	A	49,90
Sleep Walker	A	49,90
Space Hulk*	A	69,90
S. Sports Chall.	A	64,90
Syndicate	A	59,90
Street Fighter 2	A	54,90
Syndicate	A	59,90
Szenario	D	59,90
Transarctica	D	49,90
Walker	A	59,90
Waxworks	A	59,90
Ween	E	49,90
Whales Voyage	D	64,90
Wizardry 7	D	74,90
WWF Europ. R.	E	44,90
Worlds of Legend	E	54,90
Zoo	A	44,90

Syndicate D 69,90

Tornado	A	74,90
Ultima 7 Part 2	A	79,90
Ultima Underw. 2	A	69,90
Wing Command.2D	D	74,90
Whale's Voyage	D	69,90
Xenobots	A	89,90
X-Wing	A	79,90
X-Wing Mission	A	34,90

CD - ROM

7 th Guest	124,90
Der Patrizier	84,90
Dune I	74,90
Leg. of Kyrandia	74,90

D = Deutsche Version, A = Deutsche Anleitung, E = Englische Version

Tel. : 040 / 721 13 97

24 h Bestellmaschine ; Fax : 040 / 724 09 73
Persönliche Bestellannahme : Mo. - Fr. : 15 - 19 ; Sa. : 10 - 14 Uhr
Versandkosten : Bei Vorkasse : 8,90 DM
Bei Nachnahme : + 3,- DM / NN-Gebühr
Ausland (nur Vorkasse) : 15,- DM

Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen (*) vor
Gesamtpreisliste (liegt jed. Lieferung bei) kostenlos anfordern !

**MEGAPLAY Bergedorfer Str.117
21029 Hamburg**

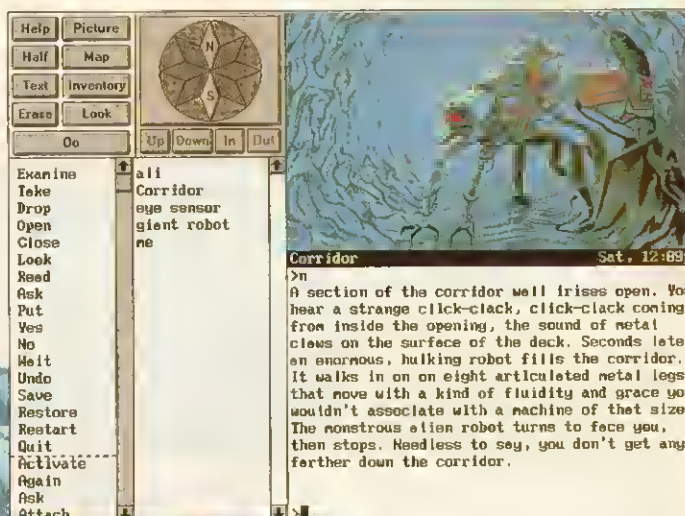
Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Ruf doch mal an!



Gateway 2 -
Homeworld:
Textadventure mit
Heechee

Bereits im letzten Jahr durften Textadventure-Freaks mit Frederik Pohls Gateway aufs Edelste durch das rätselhafte Universum stromern. Im zweiten Teil von Legends Adventure-Serie gehen wir der mysteriösen Sache endlich auf den Grund und besuchen die Heimatwelt der Heechee-Rasse mitten in einem finsternen Schwarzen Loch. Spieler, die den Ereignishorizont von Gateway 2 - Home-



world überwinden, finden sich im San Francisco des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts wieder und machen anschließend einen ausgedehnten Entdeckungstrip durch das All, inklusive Textkabbeleien mit Robotern, Dinosauriern und blutrünstigen Eingeborenen. Text-Adventurefans wird das Wasser im Munde zusammenlaufen, doch bis zum August herrscht noch Schweigen im Weltraum. vw

dynamite soft

Tel.: 07733 / 3366

AMIGA P C	AMIGA P C
A-Train (d)	82,90 95,90
Airbus A 320 Europa	71,90 71,90
Airbus A 320 USA	89,90 89,90
B.C. Kid	53,90 —
Body Blows	51,90 —
Castla o. Dr. Brain (d)	61,90 74,90
Chaos Engine	51,90 —
Civilisation (d)	77,90 89,90
Comanche	— 90,90
D'Generation	55,90 59,90
Das Schwarze Auge	71,90 84,90
Desart Strike	59,90 —
Duna 2 (d)	56,90 64,90
Dynablaster	65,90 73,90
Eishockey Manag. (d)	74,90 84,90
Gunship 2000	67,90 89,90
History Line (d)	81,90 84,90
Hook (d)	59,90 73,90
Humans	51,90 55,90
Indiana Jones 4 (d)	79,90 89,90
Incredibly Machina	— 69,90
KGB (d)	60,90 64,90
Legend of Kyrand. (d)	63,90 68,90
Legend of Valour (d)	81,90 82,90
Lemmings 2	64,90 82,90
Lionheart	56,90 —
Lotus Turbo 3	53,90 —
Lura of Tamprass (d)	63,90 68,90
Maniac Mansion 2 (a)	— 77,90
McDonald Land	49,90 —
Monkey Island 2 (d)	75,90 82,90
Pinball Dreams	54,90 66,90
Pinball Fentesies	55,90 —
Push Over	58,90 67,90
Risky Woods	60,90 65,90
Sensibla Soccer	51,90 —
Shadowlands	67,90 70,90
Shuttle	55,90 109,-
Silent Service 2	75,90 77,90
Silly Putty	51,90 —
Spacial Forcas	77,90 85,90
Star Trak (d)	— 70,90
Streetfighter 2	61,90 66,90
Strike Commander	— 87,90
Strika Comm. Speech	— 36,90
Superfrog	53,90 —
Syndicate (d)	64,90 81,90
Troddlers	54,90 —
Wing Commander (d)	39,90 —
Wing Comm. 2 (d)	— 83,90
Wizkid	61,90 61,90
X Wing	— 88,90
X Wing Mission Disk	— 44,90
Zool	54,90 67,90

Versandk: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 8,50

Schwarzwaldstr. 2 78259 Ehingen
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

VERKOSOFT

	PC	AMIGA
1869	DV	80,98 67,95
Civilisation	DV	94,49 77,60
Das Schwarze Auge	DV	80,98 74,48
DUNE II	DV	62,98 —
F15 Strike Eagle 3	DA	94,49 —
History Line 1914-18	DV	80,98 80,98
Inca	DV	94,49 —
Indianer Jones 4	DV	87,75 80,98
Leg. of Kyrandia	DV	74,48 74,48
Lemmings 2	DA	80,48 62,98
Monkey Island 2	DV	80,48 80,98
Pinball Fantasies	DA	— 55,97
Prince of Persia 2	DA	67,95 —
Strike Commander	DA	87,75 —
Ultima Underworld II	DA	74,48 —
Wing Commander 2	DV	80,48 —
X-Wing	DA	87,75 —

	Game Boy
Super Mario Land 2	DT 68,93
Tiny Toons	US 48,10
Parodius	DT 70,85
Gargoyl's Quest	US 47,23
Lemmings	DT 72,76
Zelda III	DT 94,38
Super Mario World	DT 111,06
Fatal Fury	US 122,50
Tiny Toons	DT 117,50
Super Star Wars	US 111,25
Sonic 2	DT 96,34
NHLPA Hockey 93	DT 116,70
Street of Rage 2	DT 85,80
Tiny Toons	DT 93,21
Thunder Force 4	DT 102,70

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!
DV, DT = Deutsche - US = Amerikanische - Version
DA = Deutsche - EA = Englische - Anleitung
Druck und Preisänderungen vorbehalten. Bei Videogames übernehmen wir keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme, Austausch ausgeschlossen.
Verandkosten 9,50 DM + NN.
Bestellannahme: Mo-De 10 - 22.00 Pr - 15.00
Sa 12 - 19.00, außerh. d. Zeiten Anrufbeantworter
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868
Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 51g
21244 Buchholz / Nh.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV	81,90 67,90
Acas over Europa	DV	76,90 —
Battle Isle 2	DV	46,90 46,90
Battle Team	DV	73,90 64,90
Body Blows	DA	— 47,90
Creepers	DA	79,90 61,90
Day of Tentakia	DV	87,90 —
Das schwarze Auge	DV	81,90 68,90
Dar Petrizar	DV	81,90 67,90
Die schöne u. d. Best	DV	83,90 —
Eco Quest II	DV	79,90 69,90
Eishockey Manager	DV	66,90 59,90
Flashback	DV	69,90 —
Freddy Phierkas	DA	— 52,90
Goal Kick off 3/	DA	86,90 63,90
Gunship 2000	DA	56,90 a.A.
- Mission Disk	DV	79,90 64,90
Hannibal	DV	86,90 77,90
Indiana Jones IV	DV	78,90 —
Kings Quest 6	DV	62,90 —
Lands of Lora	DV	66,90 59,90
Legend of Kyrandia	DA	79,90 59,90
Lemmings II	DV	62,90 69,90
Lost Vikings	DV	79,90 77,90
Monkey Island 2	DA	— 49,90
Morph	DA	64,90 49,90
Pinball Dreams	DA	84,90 —
Piratas Gold	DA	66,90 —
Prince of Persia 2	DA	57,90 48,90
Sensibla Soccer 92/93	DV	89,90 —
Shadow of the Comet	DV	102,90 —
Sharlock Holmes III	DV	90,90 81,90
Sim Life	DA	72,90 56,90
Sleepwalker	DA	79,90 —
Space Hulk	DV	77,90 69,90
Space Legends	DV	69,90 —
Space Quest V	DA	66,90 57,90
Streetfighter 2	DA	86,90 —
Strika Commander	DA	41,90 —
- Speech Pack	DV	81,90 48,90
Superfrog	DA	125,90 —
Syndicate	DA	68,90 a.A.
The 7th Guest CD-Rom	DA	75,90 —
Tornado	DA	76,90 —
Ultima Underworld II	DA	— 55,90
Ultima 7/Teil II	DA	— 55,90
Walker	DA	87,90 —
X-Wing	DA	45,90 —
- Mission Disks	DA	67,90 49,90
Zool	DA	67,90 49,90

Soundblaster 16 ASP 428,-
Soundblaster Deluxe Edition 159,-
Audio Blaster PRO 4.0+ 289,-
Audio Blaster 2.5 169,-
Wave Master 389,-
AdLib GOLD 159,-
GRAVIS Pro 79,-
CD-ROM, intern, für Audioblaster 395,-

Nachnahme DM 7,90 Ausland DM 12,50
Vorkasse / Stammkunden DM 4,90

POWER-PLAY CHARTS

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Wie die meisten von Euch schon so treffend bemerkt haben, bieten wir an dieser Stelle statt der Verkaufshits bekannter Händler Eure ganz persönlichen Charts. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Spiel sowie ein famoses **POWER-PLAY-T-Shirt** mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER-PLAY-Leser Alexander Stieling** aus Weiterstadt seine privaten Softwarelieblinge vor. Hier kommt Alexanders persönliche Hitliste:

1. Kings Quest 5
2. Conquest of the Longbow
3. Aces of the Pacific



1. X-Wing	LucasArts
2. Strike Commander	Origin
3. The 7th Guest	Virgin
4. Alone in the Oarc	Infogrames
5. Eye of the Beholder	SSI
6. Freddy Pharkas	Sierra Online
7. Comanche Mission Oisk 1	Nova Logic
8. Ultima 7: Serpent Isle	Origin
9. Ultrabots	Novalogic
10. Space Quest S	Sierra Online

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



1. Oesert Strike	Electronic Arts
2. Strike Commander	Origin
3. The Chaos Engine	Renegade
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. X-Wing	Lucas Arts
6. Body Blows	Team 17
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. Premlere Manager	Gremlin
9. Street Fighter 2	US-Gold
10. B-17 Flying Fortress	Microprose

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island
3. Eishockey Manager
4. Civilization
5. Body Blows

MS-DOS

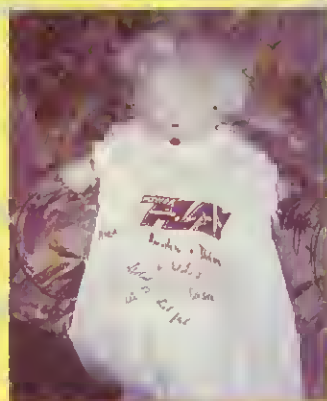
1. Strike Commander
2. Indy 4
3. X-Wing
4. Monkey Island 2
5. Civilization

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Wing Commander
4. Desert Strike
5. Jimmy C. Tenns

Mega Drive

1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Flashback
4. World of Illusion
5. Gods



Wer wagt gewinnt: Das Sammlerobjekt der 8gerieide ist ein Autogramm-T-Shirt der **POWER-PLAY-Crew**

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(3)	Indiana Jones 4	LucasArts	11. Monat
2.	(4)	Civilization	Microprose	16. Monat
3.	(20)	Strike Commander	Origin	2. Monat
4.	(2)	X-Wing	LucasArts	3. Monat
5.	(1)	History Line	Blue Byte	5. Monat
6.	(2)	Monkey Island 2	LucasArts	17. Monat
7.	(-)	Eishockey Manager	Software 2000	1. Monat
8.	(8)	Formula One Grand Prix	Microprose	8. Monat
9.	(6)	Lemmings 2	Psygnosis	3. Monat
10.	(7)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	19. Monat
11.	(9)	Ultima Underworld 2	Origin	5. Monat
12.	(-)	Dune 2	Virgin Games	1. Monat
13.	(13)	Wing Commander 2	Origin	21. Monat
14.	(-)	Desert Strike	Electronic Arts	1. Monat
15.	(-)	Body Blows	Team 17	1. Monat
16.	(17)	Comanche	Novalogic	5. Monat
17.	(18)	Wizardry 7	Sir Tech	7. Monat
18.	(15)	Sensible Soccer	Renegade	9. Monat
19.	(-)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
20.	(-)	Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle	Origin	1. Monat

Strategie, Eroberung und Diplomatie im Zeitalter
der interstellaren Raumfahrt. Ein kosmisches Epos.



STARTRIO

Demnächst für IBM PC-kompatible und Commodore Amiga Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon. BS17 6AY

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Über 5.000
lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



Deutschlands
größter Shop für
Video- und
Computergames

	PC	CD	AMIGA
1849 ++	89,95	-	74,95
7th Guest ++	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A-Train Construction-Set ++	99,95	-	49,95
A.T.C. ++	99,95	-	89,95
Abandoned Places 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Acas of the Pacific ++	89,95	-	-
Acas of the Pacific: 1946 ++	29,95	-	-
Acas over Europe	99,95	-	-
Alone in the Dark ++	99,95	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95
Amberstar ++	89,95	-	defekt
Amberstar of Sorinor	99,95	-	i.V.
Ancient Art of War I.I. Skies ++	89,95	-	89,95
Armored Fist	99,95	-	-
B-17 Fighting Fortress ++	99,95	-	89,95
B.A.T. 2 ++	99,95	-	84,95
Bards Tale Construction Set ++	79,95	-	74,95

Pirates Gold

Ein klassischer kehrt zurück in zeitgemäßem Super-VGA-Sageln durchs Meer. Ihr die Suche endet als Pirat auf der Suche nach Schatz, Liebe, Familie und Abenteuer. Hat nie von seinem Charme eingebüßt.

PC 99,95 PC-CD i.V. MAC i.V. MD 129,95 SNES i.V.

Bards Tale Trilogie ++	99,95	-	79,95
Battle Isle I inc. Data Disk 1 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95	-	49,95
Banana a Steel Sky ++	89,95	-	79,95
Betrayal at Krondor ++	99,95	-	-
Blue Force ++	94,95	119,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	-	79,95
Bundesliga Manager Pro 2 ++	74,95	-	74,95
Burn Time ++	89,95	-	74,95
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burning Steel Data Disk ++	99,95	-	-
Buzz Aldrin: Race into Space ++	94,95	-	-
Carriers of War	89,95	-	74,95
Castles 2 ++	89,95	i.V.	i.V.
Chaos Engine ++	i.V.	-	69,95
Chessmaster 5 Billion ++	99,95	109,95	89,95
Civilization ++	99,95	119,95	89,95
Clash of Steel	89,95	-	-
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disk	99,95	-	-
Command HQ 1	69,95	-	-
Conquest all long Bow Robin Hood ++	99,95	i.V.	-
Cyberace	99,95	i.V.	i.V.
Dark Mate ++	89,95	-	74,95
Dark Queen of Krynn ++	89,95	-	79,95
Dark Sun I	89,95	-	i.V.
Death Knights of Krynn ++	89,95	-	79,95
Desert Strike ++	i.V.	-	69,95
Die Schöne und das Biest ++	99,95	i.V.	-

Lands of Lore 1

Westwood Geniestriche ohne Ende. Diesmal gibt's mit "Throne of Chaos" wieder einen 3D-Roll im Beholder-Look. Die gigantischen Grafiken und Soundeffekte sind mal so oben 20 MB hoch...

PC 89,95 PC-CD i.V. MAC i.V.

Die Stadler ++	i.V.	-	89,95
Dragonair ++	99,95	-	89,95
ÖSA Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95
Dune I ++/+ ++	89,95	129,95	84,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Dungeonmaster ++ Chaos Strikes Back ++	-	-	69,95
Dungeonmaster I ++	79,95	-	-
Eco Quest I ++/+ ++	99,95	119,95	-
Eco Quest 2 ++/+ ++	99,95	i.V.	-
Eschockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elisabeth ++	89,95	i.V.	i.V.
Empire Deluxe SVGA ++	99,95	-	i.V.
Entity ++	79,95	-	69,95
Eye of the Beholder I ++	89,95	-	79,95
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++/+ ++	89,95	119,95	i.V.
F-117 A ++	99,95	-	89,95
F-15 Strike Eagle 3 ++	99,95	i.V.	-
Falcon 3.0 ++	99,95	-	-

	PC	CD	AMIGA
Falcon 3.0 Oper. Fighting Tiger ++	59,95	-	-
Fantasy Empires	89,95	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	-	89,95
Freddy Phinkas ++/+ ++	99,95	-	i.V.
Front Page Sports Football	89,95	-	-
Gateway 2	99,95	119,95	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	-	79,95
Global Conquest ++	99,95	-	-
Goal ++	69,95	-	69,95
Guns of Glory ++	99,95	114,95	89,95
Guns of Glory 2000 Mission Builder ++	59,95	s.o.	i.V.
Hannibal ++	89,95	-	74,95
Hardball 3 ++	79,95	-	-
Harpoon I.2.1 ++	99,95	-	94,95
Harpoon Battles ++	49,95	-	39,95
Harpoon Scenario Editor ++	49,95	-	44,95
Harrier Jump Jet ++	99,95	-	i.V.
High Command	84,95	-	69,95
High Command 2	89,95	-	89,95
History Line 1914-1918 ++	79,95	-	-
Hockey League Simulator 2	89,95	-	-
Incredible Machine I ++	89,95	-	-
Indiana Jones 3 VGA ++	94,95	109,95	89,95
Indiana Jones 4 ++/+ ++	94,95	-	-
Ink ++	99,95	-	169,95
Iron Hawk	89,95	-	69,95
Jagged Alliance	89,95	-	-

Tornado

Die Macher vom Falcon 3.0 schlagen endlich wieder zu. Angeblich werden ja diesmal auch die Nicht-PC-Besitzer von ihrem Detail-Wahn heimgesucht. Noch mehr Boden-Details und Flugrealismus sind angesagt...

PC 89,95 MAC i.V. AMIGA 79,95 ST i.V.

JOYPAD GRAVIS	69,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK inc. Joystick 2	109,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	149,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95
JOYSTICK THIRSTMASTER FLIGHT	199,95	-	-
JOYSTICK THIRSTMASTER WEAPON	199,95	-	-
JOYSTICK VIRTUAL PILOT	169,95	-	-
Journeyman Project	-	169,95	-
Jutland	-	149,95	-
Kings Quest 5 ++/+ ++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++/+ ++	99,95	109,95	i.V.
Lands of Lore I ++	89,95	-	i.V.
Larry I VGA ++	89,95	-	84,95
Larry 2 ++	99,95	109,95	84,95
Larry 3 ++	99,95	109,95	-
Laura Bow 2 ++/+ ++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyandia I ++/+ ++	89,95	i.V.	i.V.
Legend of Kyandia 2 ++/+ ++	89,95	-	69,95
Lemmings 2 ++	99,95	-	-
Links 386 Pro SVGA ++	99,95	-	-
Links Kurs ab	49,95	-	39,95
Lionheart ++	-	69,95	-
Loom ++/+ ++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 2 ++/+ ++	84,95	-	74,95
Lord of the Rings 3 ++/+ ++	119,95	-	119,95
Lost Treasures of Infornom 1	109,95	-	-
Lost Treasures of Infornom 2	89,95	-	79,95
Lost Vikings ++	89,95	-	74,95
Luther Mathias Premier League ++	89,95	-	69,95
Mad TV ++	89,95	-	74,95
Maniac Mansion 2 ++	89,95	-	-
Maniac Mansion 3 ++	94,95	i.V.	-
Night & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Night & Magic 4 ++	89,95	-	-
Night & Magic 5 ++	94,95	-	-
Monkey Island I ++	89,95	119,95	74,95
Monkey Island 2 ++	89,95	i.V.	89,95

	PC	CD	AMIGA
NCAA Basketball	99,95	-	-
Paritizer ++	89,95	109,95	79,95
Perfect General ++	89,95	-	89,95
Perfect General Data Disk ++	69,95	-	69,95
Pinball Dreams ++	74,95	-	69,95
Pinball Fantasies ++	i.V.	-	69,95
Pirates Gold SVGA	99,95	i.V.	-
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Plannis Edge ++	89,95	-	-
Poika Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95

Jungle Strike

Der explosiver Nachfolger des legendären Desert Strike. Mit Helikopter, zu Fuß, Stealth Fighter und Hooverkraft geht es den Drogenbaronen an den Kragen. 9 hammerharte Level und 16 MEG voller Action warten auf Euch und die OPS...

MD 129,95 SNES i.V.

Papodius 2 ++	89,95	-	69,95
Powermancer ++	89,95	-	74,95
Prince of Persia 2 ++	84,95	-	74,95
Protector I ++	99,95	119,95	-
Quest for Glory I VGA	89,95	-	i.V.
Quest for Glory 3 ++	99,95	-	i.V.
Railroad Tycoon ++/+ ++	49,95	49,95	89,95
Railroad Tycoon Deluxe SVGA	99,95	-	i.V.
Railroad Tycoon Deluxe SVGA ++	99,95	-	i.V.
Red Assault	-	-	i.V.
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95	-	-
Return of the Phantom ++	99,95	i.V.	i.V.
Return to Zork	99,95	-	i.V.
Revell Motor Stars	-	129,95	-
Ringworld ++	99,95	109,95	-
Rules of Engagement 2	99,95	-	-
Soul Team ++	94,95	-	-
Sensible Sorcerer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95	84,95
Shanghai 2 ++	89,95	-	-
Sherlock Holmes I ++/+ ++	99,95	119,95	-
Siege I inc. Data Disk	99,95	-	i.V.

Syndicate

Die Weltherrschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 2077 erwarten kann. Blade Runner meets Popolus, made by Bullfrog. Die nicht-entfesselte US Version gibt's selbstverständlich bei uns auf Anfrage.

PC 94,95 PC-CD i.V. MAC i.V. AMIGA 69,95

AI2DD i.V. SNES i.V. MD i.V.	-	-	-
Silent Service 2 ++	94,95	-	89,95
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City Deluxe ++	89,95	-	89,95
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm ++	99,95	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95
SOUNDMASTER 2.0 DELUXE ++	199,00	-	-
SOUNDMASTER PRO ASP 16 ++	499,00	-	-
SOUNDMASTER PRO DELUXE ++	349,00	-	-
Space Crusade ++	84,95	-	69,95
Space Hulk ++	94,95	-	84,95
Space Quest 1 4 Paket	109,95	-	-
Space Quest 1 VGA ++	94,95	-	84,95
Space Quest 4 ++	99,95	109,95	69,95
Space Quest 5 ++/+ ++	99,95	109,95	-
SpaceShip Warlock	-	-	i.V.
Spaceward Hol ++	99,95	-	i.V.
Special Forces ++	94,95	-	89,95
Spellhammer I ++	89,95	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++/+ ++	94,95	129,95	i.V.
Starlord	99,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen. Heute bestellt,
gestern geliefert!! UPS-Versand zum
Postpreis! Berlins größtes Lager
Himmelische Preise und göttlicher Service
Probieren und Staunen.

Railroad Tycoon Deluxe

Jetzt steht Euch wieder (mal) nachteiliges Schienenbauen bevor. In der Technik der 90er mit herausragender 256 Farben Procht warten auch 2 neue Kontinente Afrika und Südamerika darauf, vererbt zu werden.

PC 99,95 PC-CD i.V. MAC i.V.

Ultima 6 ++	s.o.	s.o.	69,95
Ultima 7: Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7:1 Mission: Forge of Virtue ++	49,95	-	-
Ultima 7:2 Serpent Isle ++	99,95	-	-
Ultima Hexalogie 1-6	119,95	-	-
Ultima Trilogie 1-3	-	-	-
Ultima 4-6	99,95	-	-
Ultima U1 + Wing Commander 2	-	119,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss ++	89,95	-	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds ++	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
Unlimited Adventures	89,95	-	-
V for Victory ++	99,95	-	-
V for Victory 4	99,95	-	-
Wall Street Manager - Regs to Riches ++	94,95	-	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Wholes Voyage ++	89,95	-	74,95
When 2 Worlds War	99,95	-	i.V.
Wing Commander I ++	-	-	69,95
Wing Commander 1 Academy ++	59,95	-	-
Wing Commander 1 Deluxe ++	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe ++	i.V.	109,95	-
Wing Commander 2 Zusatzpakete ++	49,95	s.o.	-
Wizardry 6 ++	49,95	-	69,95
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95
X-Wing ++	94,95	-	-
X-Wing Missions ++	44,95	-	-
Xenobots ++	94,95	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Mario All Stars

Die vom guten alten NES bekannten Super Mario Teile 1 bis 3 und Mario USA als Sammlung auf einer Cartridge. Farb- und Sound-Mixing auf 16 Bit Niveau freiert ist's das Überspiel für die ganze Familie.

SNES 149,95

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Amberstar	-	29,95
Civilization Strategy Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DNA	-	29,80
Dynanix Great War Planes PRIMA 340 S.	59,95	-
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95	-
Eye of the Beholder 3	49,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat+Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Guns of Glory PRIMA 230 Seiten	59,95	-
LucasFilm Air Combat PRIMA 470 Seiten	49,95	29,95
Night & Magic 5	49,95	29,95
Ultima 4 - 6 Avatar Adv. PRIMA 400 Seiten	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 Seiten	59,95	-

Händleranfragen erwünscht!

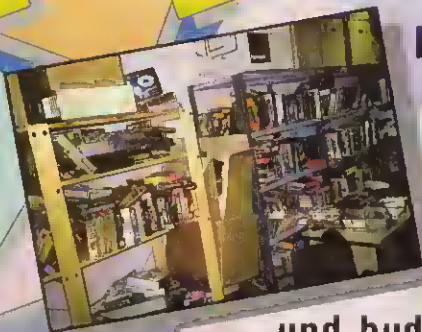
Himmelische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner
Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr
Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wenden Euch bitte an
u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettenstest +3 DM. Bei Vorkasse: 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (13.7.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

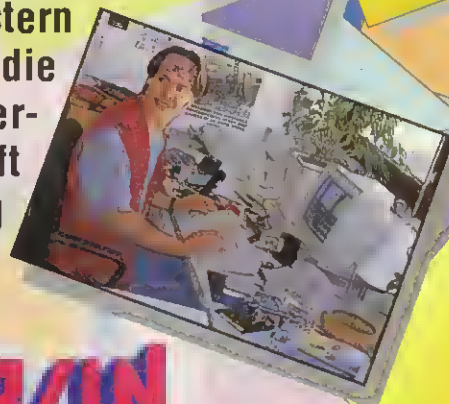
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

ONLY THE BEST



Hilfe! Uns wächst die Arbeit langsam aber sicher über den Kopf. Unsere **POWER-PLAY-Testcrew** wühlt sich bis zum Umfallen durch den Wust an frischen Spielmustern

und buddelt sich bis tief in die Nacht durch säckeweise Leserpost. Um unsere Mannschaft vor der völligen Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung einen/eine



REDAKTEUR/IN

Unsere Wunschkandidat/in verfügt über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung. Eine langjährige Spielerfahrung sowie eine flotte Schreibe und gute Englischkenntnisse setzen wir ebenso voraus wie Teamgeist, Kreativität und die Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten. Wer sich dann noch traut, mit unkonventionellen Kollegen zusammenzuarbeiten, beim Umgang mit technischem Gerät keine Schwellenangst verspürt und in der Lage ist, termingerecht zu arbeiten, ist unser/e Mann/Frau.

Aber Vorsicht: Bei uns in der **POWER PLAY** wird zwar ziemlich viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Als Redakteur/in recherchiert Ihr für aktuelle Reportagen und Storys, betreut Rubriken, schreibt Schwerpunktartikel und Testberichte. Ihr verbringt viel Zeit damit, bestehende Kontakte im In- und Ausland zu pflegen und natürlich neue Verbindungen zu knüpfen.

Zugegeben, wir verlangen eine ganze Menge, bieten dafür aber einen sicheren Arbeitsplatz in einem der wichtigsten Fachverlage und beim führenden Fachmagazin für Computer- und Videospiele, eine lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und zwei Probeartikel) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
Kennwort: **POWER PLAY**
z. Hd. Frau Sabine Stadler
Postfach 1304
85531 Haar





Wirbelwind



600 Knoten schnell und 200 Fuß hoch – der Tornado im Ansturm

Tornado

Es ist noch gar nicht so lange her, da buhlten zwei Nobelsimulationen um die Gunst der Fliegerherzen. Die Rede ist von Spectrum Holo-bytes *F-16 Falcon* und Digital Integrations Fluggpendant *F-16 Combat Pilot*. Digital Integration verlor damals den Luftkampf und zog im *POWER PLAY*-Wertungsgefecht den kürzeren. Vor zwei Jahren startete Spectrum Holo-byte mit einer frisch überarbeiteten PC-Version durch: *Falcon 3.0* wurde ein Star am Simulationshimmel und gilt auch heute noch als knackige Referenzsimulation. Digital Integration hatte es mit dem Nachfolger von *F-16 Combat Pilot* nicht ganz so eilig und ließ die Fans ganze drei Jahre mit den Füßen auf dem Boden. Aus verständlichen Gründen sollte diesmal eine andere Maschine als die *F-16* auf die Simulationsbank – Digital Integration's patriotische Wahl fiel auf den Vorzeigjet der europäischen Streitkräfte, den *Tornado*. Der Europavogel existiert in drei verschiedenen Varianten. Allerdings findet Ihr nur zwei dieser *Tornado*-Typen in der Simulation wieder: Den sogenannten IDS-(Interdictor Strike-) sowie den ADV-(Air Defence Variant-)Tornado. Dabei ist der ADV-Tornado zum Luft-Luft-Kampf und der IDS für Luft-Boden-Einsätze prädestiniert. Die dritte Variante wird fast ausschließlich zur Luftaufklärung in Deutschland eingesetzt und trägt das Kürzel

ECR (Electronic Combat Reconnaissance).

Digital Integration brachte so ziemlich alle Originalsysteme in der Simulation unter. An High-Tech wurde im Simulations-Tornado nichts vergessen. Zur Flugunterstützung steht Euch das ADFS-System, das den Tornado in 200 Meter Höhe über den Boden leitet, über das Laserzielsystem, bis zur automatischen Schubkontrolle zur Hand. Nur ein aktuelles System blieb auf der Strecke: Mittlerweile hat der *Tornado* ein System, das Schwenkflügel und die Klappen automatisch an die Geschwindigkeit des Flugzeugs anpaßt. Im Spiel bleibt diese Aufgabe Euch überlassen. Dafür werden alle Waffensysteme, die am echten *Tornado* baumeln, auch in der Simulation eingesetzt. Das digitale Arsenal des Schreckens enthält "normale"

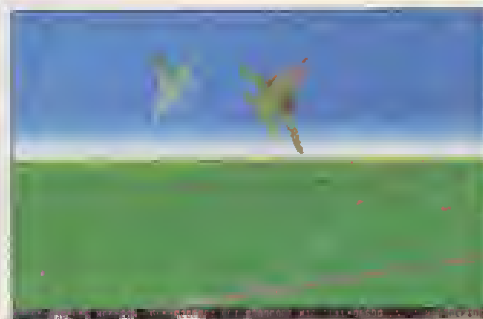
Nachdem *Strike Commander* die fraktale Luftschlacht eröffnete, hätte wohl niemand mehr einen Pfifferling auf die konventionelle Polyontechnik verwettet. Nachdem *Aces over Europe* bereits wieder einige Pluspunkte für die Polyontechnik sammelte, zeigt nun



Simulationsaltmeister Digital Integration, was man aus dieser Technologie noch alles herausholen kann. Der Verzicht auf schumrig vernebelte Horizonte setzt jede Menge Kapazitäten für andere Feinheiten frei. Kein Wunder, daß man die *Tornado*-Welt am besten mit einer sehr belebten Eisenbahnplatte vergleichen kann. Ständig gibt es irgendwelche Neuigkeiten zu bestaunen, die Tankstelle von nebenan und der Bauernhof auf weiter Flur wirken fantastisch real. Das gewisse Etwas dieser Simulation ist die Pilotensicht, denn hier hat der Hobbypilot wirklich das Gefühl, mit 600 Kno-

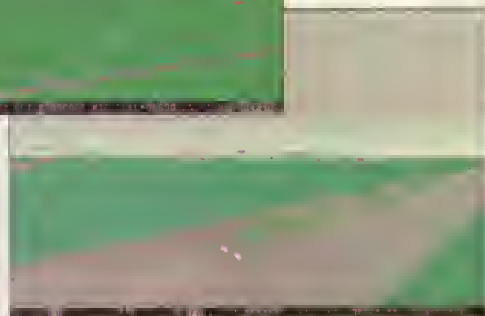
ten und 200 Fuß über der Oberfläche zu fliegen. Rundherum wurde die Simulation mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die massigen Optionen des Tornados befriedigen nicht nur den Technikertrieb, sondern lassen auch viel Freiraum für leistungsschwache Rechner

übrig. Die Features gehen Hand in Hand mit der Komplexität des Programms. Die gehäufte Missionsauswahl läßt kaum Wünsche offen: Von den umfangreichen Trainingsmissionen bis zum ausgeklügelten Campaignmode wirkt das Programm wie aus einem Guß. Die anspruchsvolle Simulation ist das pure Gegenteil zu Origins *Strike Commander*. Anstatt actionhaltiger Bodenattacken müßt Ihr mit Eurem *Tornado* eher strategische Aufgaben lösen. Sehnt sich Euer Fliegerherz also nach neuen Luftabenteuern mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, solltet Ihr *Tornado* nicht auslassen.



Meeting: Eine MiG gesellt sich zu unserem Tornado

Nebel des Grauens:
Der Truck-Convoi hat die Nebelscheinwerfer eingeschaltet



Luft-Luft-Raketen, wie Anti-Runway-Bomben, die kurz vor dem Aufschlag in zahlreiche Mini-Bömbchen zerplatzen. Bevor Ihr aber mit dem Torna-

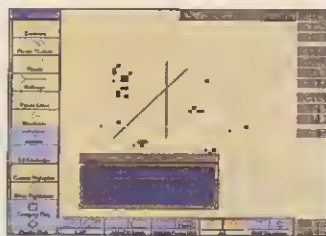
do durch die Wolkendecke stößt, stehen einige Übungen an. Wie es sich für einen Simulator gehört, wurde auch bei *Tornado* nicht auf die obligatorische Trainingsoption verzichtet. Hier dürft Ihr Euch in verschiedenen Übungsszenarien an die Bedienung Eures Jets gewöhnen. Schon im Trainingsmodus findet Ihr ein ganzes Spektrum an verschiedenen Missionen: Von der Freiflugübung bis zum ersten Übungsbomben könnt Ihr Euch für die folgenden Kampfeinsätze rüsten. Habt Ihr Euch erst einmal warmgeflogen, warten die ersten echten Einzelmmissionen, in denen es dann ernster zur Sache geht. Neben vorgefertigten Aufträgen gibt's auch sogenannte "freie" Missionen, in denen Ihr



Schlicht, aber praktisch: die Waffenauswahl ergänzt sich automatisch

in dem Einsatzeditor den Flugplan sowie die gewünschten Ziele festlegt und aktuelle Wetterbedingungen kontrolliert. Verhaut Ihr Euch bei der Planung, gibt der Editor eine passende Fehlermeldung aus. Im Gegensatz zu den gefahrlosen Trainingsmissionen schauen die Feinde in den regulären Einsätzen natürlich nicht mehr unbeteiligt zu, wenn Ihr ein Kernkraftwerk oder einen Bahnhof bombardiert, sondern schießen gemein zurück.

Piloten, die keine Lust mehr haben, Solo-Aufträge zu fliegen, greifen entweder auf die Duellvariante (per Modem oder Link-Kabel), den Campaign-Modus oder die Command-Option zurück. Letztere läßt sich jedoch nur dann anwählen, wenn Eurer Pilot einen entsprechend hohen Rang erreicht hat. Ein Tip: Der Pilot, der beim Spiel mitgeliefert wird, ist schon so weit beför-



Planung ist Flugvoraussetzung

dert, daß Ihr mit ihm als Commander eigenhändig Flugpläne erstellt, strategisch wichtige Ziele markiert und den Einsatz im Verband mit anderen Tornados mitfliegt. Die Einsatzgebiete unterscheiden sich selbstverständlich vom Trainingsgelände. Insgesamt stehen Euch drei verschiedene Kampfgebiete zur Auswahl.

Seid Ihr in der Luft, könnt Ihr die Umgebung nicht nur durch das Cockpit oder die Infrarotoptiken des Navigatorplatzes betrachten, sondern auf verschiedene zoom-, und drehba-

Da hat sich Digital Integration kräftig Zeit gelassen, um eine vernünftige Flugsimulation auf die Beine zu stellen. Aber das Warten hat sich gelohnt: Nach dem vier Jahre alten *F-16 Combat Pilot* hebt endlich *Tornado* ab und startet erfreulicherweise senkrecht in die mager besiedelte Atmosphäre der Spitzensimulationen. An *Tornado* scheint einfach alles zu stimmen. Der NATO-Flieger selbst wird bis ins kleinste Detail mit all seinen Eigenschaften und Apparaturen simuliert – man merkt dem Programm den dreijährigen Recherchiestreß regelrecht an. Doch auch spielerisch steht *Tornado* der Vorzeigesimulation *Falcon 3.0* kaum nach. Neben etlichen Trainingsmissionen, die Euch feinfühlig auf den späteren Pilotenstreß vorbereiten, dürfen reine Kampfmissionen und einige

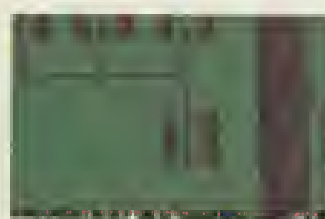


sehr knackige Campaigns gespielt werden. Besonderes Lob verdient die Zwei-Spieler-Option und der Command-Modus, in dem der Kleinkrieg ganz persönlich vorbereitet, geflogen und verantwortet werden muß. Auch der Missionsplaner ist in seiner Einfachheit und Wirk-

kungsweise schlichtweg genial und gefällt mir noch um einiges besser, als der des letzten *Falcons*. Obwohl der sehr automatisierte *Tornado* in vielen Situationen keine gigantischen Anforderungen an das fliegerische Können stellt und nebenbei eine gehörige Portion taktischen Feingefühls voraussetzt, werden nur Simulationsliebhaber von Anfang an begeistert sein. Alle anderen werden sich erst nach einer Eingewöhnungsphase an die komplexe Elektronik des Fliegers gewöhnen.



Schüsse, Bomben und Raketen: Für Abwechslung ist gesorgt



Ein Ziel im Fadenkreuz...



...gehört der Vergangenheit an

re Außenansichten zurückgreifen. Ihr betrachtet Euren Flieger aus der Satellitenperspektive, vom Boden aus oder von außen; per Tastendruck beobachtet Ihr abgefeuerte Waffen auf dem Weg zum Ziel. Sogar alle anderen Flugzeuge oder Bodenobjekte lassen sich auf Wunsch untersuchen. Da rattern Züge über Gleise, Panzer rumpeln durchs Gelände, MiGs schwirren durch die Wolken und Helikopter flattern über Hügel. Ein weiterer Clou: Jedes Kampfgebiet läßt sich via "Explore"-Modus genau unter die Lupe nehmen. Hier bekommt Ihr eine Landkarte des aktuellen Geländes zu sehen, auf Knopfdruck wird die Umgebung in 3-D eingeblendet. Per Maus "fliegt" Ihr nun völlig unbeschwert und könnt jedes Bodendetail in Ruhe begutachten.

cd



Der normale Cockpitblick dient zum Angriff, der obere Bildschirm zeigt Euch die Fluginformationen.

Genre: Simulation

Hersteller: Digital Integration

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Digital Integration

MS-DOS

87%

Gratik: 79% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er, 640 KByte
EGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster,
Adlib

Geplant für: Amiga, ST,
CD-RDM

Bahn frei!



Lohnt der Kauf für ein paar SuperVGA-Grafiken?

Railroad Tycoon Deluxe

Im Jahr 1991 setzte sich im Handumdrehen ein Strategieprogramm aus dem Hause Microprose an die Spitze der Beliebtheitskala und wurde von der **POWER PLAY** sogar zum Spiel des Jahres gekürt. Der Name des Programms ist mittlerweile ebenso Legende, wie der Designer, der hinter dieser Softwareperle steckt. Die Rede ist von Sid Meiers *Railroad Tycoon*.

Nun schiebt Microprose eine Neuauflage des Klassikers mit Namen *Railroad Tycoon Deluxe* nach. Spielerisch hat sich

bei *Railroad Tycoon Deluxe* gegenüber dem Vorgänger nichts geändert. Als frischgebackener Eisenbahnmogul müßt Ihr auf einem Gebiet Eurer Wahl (Europa, Südafrika, Nordamerika, Südamerika, oder die West-, und die Ostküste der USA) ein blühendes und möglichst ertragreiches Bahnimperium errichten. Ihr verlegt auf der Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist, Gleise, baut Tunneln und Brücken, kümmert Euch um Aktienpakete und überwacht die Fahrpläne Eurer

Auf der *Railroad Tycoon Deluxe*-Schachtel sollte ein großer Sticker mit der Aufschrift "Mogelpackung" angebracht werden. Denn wer hinter der vollmundigen Bezeichnung *Deluxe* ein *Super-Railroad Tycoon* erwartet, wird gewaltig enttäuscht.

Unter dem Tarnmantel der "Edel"-Version verbirgt sich nichts anderes als das zwei Jahre alte (geniale) Originalspiel, das nur mit ein paar Super-VGA-Bildchen, einer Handvoll Digi-Sounds, sowie zwei neuen Kontinenten aufgepeppt wurde – und selbst dafür mußte noch eines der alten Gebiete (nämlich England) weichen. Außerdem sind die kosmetischen Veränderungen in keinsten Weise neu: In den "Genuß" von *Railroad Tycoon Deluxe* kamen bereits Macintosh-Besitzer und Japans Hobby-Bahner. Im fernen Osten wird nämlich eben diese Varian-



te als normales *Railroad Tycoon* für Nipponrechner verschneit. Weder die Limitierungen des Oldies (nicht mehr als 32 Stationen und 32 Züge) noch die eigentliche Grafik des Spielfeldes wurde geändert. Sogar der Cheat-Modus des Originals befindet sich unverändert in der

"angeblichen" *Deluxe*-Variante. Daß Microprose ein solche halberzige Neuauflage (die im Prinzip keine ist) auch noch als Vollpreisspiel anbietet und aufsteigewilligen, registrierten Besitzern des Originals für die *Deluxe*-Version nochmal eine Update-Gebühr in Höhe von zirka 70 Mark abknöpfen möchte, nenne ich schlichtweg Nepp. Daß wir uns nicht falsch verstehen: *Railroad Tycoon* gehört noch immer zu meinen absoluten Lieblingsprogrammen – *Railroad Tycoon Deluxe* ist zwar brillant, hätte aber mehr Sorgfalt verdient.

Züge. Per Mausclick hängt Ihr neue Waggonn an Lokomotiven, verstellt Signale und erweitert bestehende Bahnhöfe. Wie schon aus dem Klassiker gewohnt, stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Wahl, computergesteuerte Eisenbahn-Konkurrenten basteln ebenfalls an einem eigenen Streckennetz.

**Traum aller Eisenbahner:
Ein Schienenstrang von der Atlantik- bis zur Pazifikküste**

Neu sind bei der *Deluxe*-Version nicht nur zwei neue Gebiete, sondern vor allem die grafische Aufmachung. Mußten die Eisenbahner beim Oldie noch mit EGA-Grafik auskommen, unterstützt *Railroad Tycoon Deluxe* nun SuperVGA. Außerdem wurden dem Programm digitalisierte Soundeffekte spendiert. mh



Was heißt hier *Deluxe*? *Railroad Tycoon* im neuen Gewand.



Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 130 / 70 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 89%

Grafik: 49% Sound: 54%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz,
2 MByte RAM, 6 MByte
Festplatte, SVGA
Unterstützt: Roland, Maus,
Soundblaster (Pro),
Erschienen: Macintosh

BOMICO

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
065 081 5 930 222

12 unterschiedliche Ebenen

Hundert intelligenten Hybriden

Multidirektionales Scrolling

Voll animierte Hintergründe

800 KB Hardcore Techno Trance-Musik

200 MB Soundeffekte

Parallax-Scrolling

3 MB Grafiken

Mehr als 400 Bildschirm-Spielflächen

Alien-Steuerung nach dem neuesten Stand der Technik



Verfügbar für Commodore Amiga und Atari

Bildschirmfotos von der Amiga Version



CORE
DESIGN LIMITED

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielsoftware zu kaufen gibt

Nummer 5 lebt!



Start frei für den Flight Simulator Nummer 5

Flight Simulator 5

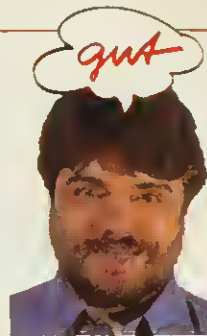
Fliegen gehört, spätestens seit dem verunglückten Höhenflug von Ikarus, zu den ältesten Menschheitsträumen. Dummerweise fehlen der Spezies Mensch von Natur aus die Voraussetzungen, um sich ohne Hilfsmittel in die Lüfte zu heben. Aus diesem Grund fummeln seit Jahrhunderten Erfinder und Wissenschaftler an Gerätschaften, die es dem plumpen Zweibeiner, trotz natürlicher Mankos, erlauben sollen, den Vögeln Konkurrenz zu machen. Dank moderner Technik scheint die Hürde nun endgültig genommen zu sein: Jedes Jahr jetten ein paar Millionen Menschen über den Globus. Jedoch der Uraltraum ist immer noch geblieben: Denn während wir gemütlich in der Touristenklasse unseren Kaffee schlürfen, träumen wir davon, selbst den Jet durch die Wolken zu steuern. Leider kommen nur wenige von uns in den Genuß, am Steuerknüppel eines Flugzeugs zu sitzen. Der Großteil der Menschheit muß mit den hinteren Plätzen vorliebnehmen. Mit Hilfe der Computertechnik können auch Otto-Normal-Bürger – allerdings nur auf dem Bildschirm – für ein paar Stunden den Thrill des Fliegens erleben.

Computersimulation heißt das Zauberwort, das aus je-

dem von uns einen waschechten Piloten werden läßt. Simulationen, insbesondere Flugsimulationen, erfreuen sich deshalb seit Jahren ungebrochener Beliebtheit. Im Regelfall sind die meisten Simulationen militärischer Natur. An Bord eines schnittigen Kampffljets brausen wir über Feindterritorium, bombardieren vorgegebe-

Ich gebe offen zu, daß ich mich nie so richtig mit dem *Flight Simulator* und seinen Kollegen wie dem *ATP* anfreunden konnte. Zugegeben, der *Flight Simulator* ist schlichtweg eine der realistischsten – wenn nicht gar die realistischste – Simulation die es für PCs gibt.

Von den Funkfeuern der Flughäfen, über das Flugverhalten der Maschine bis zu den Wetterbedingungen, stimmt hier einfach alles bis auf den letzten Pixel. Der *Flight Simulator* ist sogar so genau, daß er in den USA als Hilfsmittel zur Pilotenausbildung offiziell zugelassen ist. Das ist alles schön und gut, aber wenn ich mit der Cessna oder dem Learjet von Chicago nach New York fliege, ist das zwar unheimlich realistisch, aber auch unheimlich langweilig. Hier eine Kurskorrektur vornehmen, da einen Funkspruch loslassen, dort den Öldruck kontrollieren bieten mir persönlich nicht genügend Aufregung, um mich länger als ein paar Stunden an den Monitor zu fesseln. Daß wir uns hier nicht falsch verstehen: Der *Flight Simulator 5* ist ein tolles Programm und einige Flugsituationen machen einen Heiden Spaß (z.B. ein nächtlicher Rund-



flug über Chicago oder eine Umkreisung des Eiffelturms), aber auf Dauer reicht mir das nicht. Ich ziehe – allerdings nur als Simulation – einen Spannungsgeladeneren Kampfeinsatz mit *Falcon 3.0* oder im *Tornado-Cockpit* einfach vor. Hier hilft nur das

Warten auf einige der angekündigten Zusatzdisketten: Beispielsweise ist eine Kampffljet-Szenariodisk in Vorbereitung, mit der man sogar von einem Flugzeugträger starten darf. Ein dickes Lob geht hingegen an das Grafikerteam um den *Flight Simulator*-Erfinder Bruce Artwick. Wurde die Langeweile im *Flight Simulator-5*-Vorgänger noch durch die schlichte Polygon-Grafik verstärkt, bietet Nummer Fünf in puncto Optik jede Menge Abwechslung. Von den akribisch bebauten Städten, bis zum nächtlichen Sternenhimmel und zahlreichen Bodenobjekten werden viele optische Schmankerl geboten, die allerdings nur auf entsprechend potenten Rechnern voll zur Geltung kommen. Die hohe SVGA-Auflösung sieht zwar gut aus, ruckelt aber kräftig. Die niedrige Auflösung ist ausreichend schnell, um ein flottes Fluggefühl zu garantieren und macht auch schon was her.

ne Ziele oder liefern uns mit den computergesteuerten Feindfliegern heftige Duelle am digitalen Himmel. So beliebt die Militärsimulationen auch sind, Simulationsspitzenreiter ist seit rund 10 Jahren ein höchst ziviles Programm: Der berühmte *Flight Simulator*. Dieser Tage

erscheint nun die neueste Fassung des Oldies: Der *Flight Simulator 5*. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich gegenüber der Vorgängerversion nur wenig geändert. Wie gewohnt, fliegt Ihr an Bord einer Cessna oder eines Learjets über die Flughäfen dieser



Oben: Die Piste von Flight 5, darunter die Version aus Teil 4

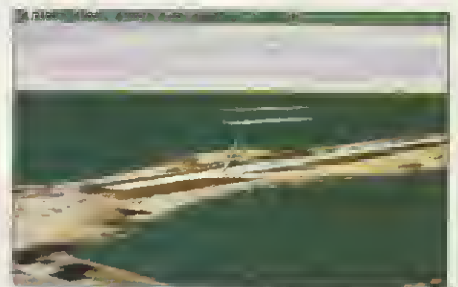
Links: Ein nächtlicher Landeanflug auf den Flughafen



Inklusive: Ein Rundflug über München



Mit dem Lear-Jet über Paris



Die eigene Maschine von außen

Welt. Ebenfalls wieder mit dabei ist der beliebte Doppeldecker Sopwith Camel, mit dem Ihr Eure Runden drehen könnt. Im Grundprogramm dienen derzeit eine Handvoll Städte wie Chicago, New York und Paris als Flugszenario, weitere Flughäfen werden in Form von Zusatzdisketten separat angeboten. Besitzer älterer Szenariodisketten brauchen übrigens nicht gleich zu verzweifeln: *Flight Simulator 5* futtert anstandslos ältere Zusatzflughäfen. Diese werden dann allerdings mit der alten *Flight-Simulator-4*-Grafik dargestellt.

Geblieben ist auch die komplexe Steuerung sowie zahlreiche Einstelloptionen. *Flightsimulator 5*-Anfänger stellen kurzerhand ein simpleres Flugverhalten ein, schalten den Treibstoffverbrauch und die Kollisionsabfrage aus. Im "Ultra-leicht"-Modus übernimmt der Computer sogar auf Kommando das komplette Landemanöver für Euch. Wollt Ihr spezielle Situationen "nachspielen" helfen einige Tutorial-Optionen über die ersten Startschwierigkeiten hinweg. Profis und Veteranen der älteren *Flight-Simulator*-Versionen picken sich die hyperrealistische Variante heraus. Hier startet und landet Ihr selbstverständlich selbst, Ihr überwacht den Funkverkehr mit dem Tower und anderen Fliegern, brettet bei starkem Seitenwind über vereiste Pisten, probt einen Instrumentenblindflug bei Nebel oder zieht in finsterner Nacht Eure Kreise über Manhattan. In weiteren Menüs stellt Ihr die aktuelle Wetterlage ein, sucht Euch eine passende Tageszeit heraus und bestimmt wieviel "Verkehr" im

aktuellen Fluggebiet herrscht. Das Spektrum reicht hier von "absolut ruhig" bis "Luft Raum ist überfüllt". Der Computer steuert dann alle anderen Flugzeuge am Himmel, Ihr müßt nur noch darauf achten, daß Ihr nicht einem landenden Jumbo oder einen auf der Startbahn verberauschenden Tanklaster

eine Auflösung von 640 x 480 Punkten in 256 Farben geboten. Letztere ist jedoch nur für extrem schnelle PCs zu empfehlen, schwächere PCs fliegen lieber in der niedrigen Auflösung. Statt der schlichten Polygon-Landschaft haben die Designer nun die "nackten" Flächen mit Textures überzo-

und liefert mit einer digitfähigen Karte (z.B. Soundblaster) die passende Geräuschkulisse. Ein Clou am Rande: Die Effekte sind als WAV-Files abgespeichert, *Windows*-Benutzer können diese Files verschiedenen *Windows*-Aktivitäten zuordnen. Wer schon immer mit dem Geräusch eines ausfahrenden Fahrwerks begrüßt werden wollte, kann diesen Sound jetzt einbinden.

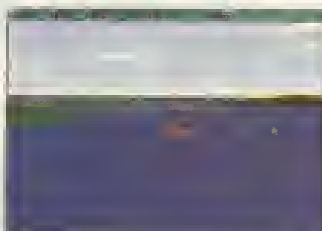
Zu guter Letzt bietet der *Flight Simulator* verschiedene Außenansichten, die Ihr auf Tastendruck aktivieren könnt. Neben einer Übersichtskarte des Fluggebietes, und einem Blick aus dem Flughafentower, läßt sich die Außenansicht individuell einstellen und vergrößern. Ihr bestimmt, von welchem Winkel Ihr Euer Flugzeug betrachtet, per Klick blendet Ihr das gewünschte Sichtfenster ein oder schaltet den kompletten Bildschirm um. Ebenfalls neu: Eine Link-Option mit der Ihr Rechner via Kabel verbinden könnt. mh



Auch in der niedrigen Auflösung sieht die Grafik gut aus



Mit dabei: Eine Fun-Landschaft



Wir üben das Landemanöver

rammt.

Ansichts heutiger Power-PCs wurde für die fünfte Auflage des Klassikers vornehmlich an der Grafik und am Sound gefeilt. So unterstützt der *Flight Simulator 5* nicht nur eine erweiterte "normale" Bildschirmauflösung von 320 x 400 Punkten, sondern nutzt auch verschiedene SuperVGA-Karten aus. Hier wird dann

gen, am Himmel ziehen "echte" Wolken vorbei, Städte protzen mit zahlreichen Hochhäusern und dazugehörigen Wahrzeichen. In Paris steht der Eiffelturm, in München das Olympiazentrum, in New York kreisen wir über dem Central Park. Aber auch der Sound kommt nicht zu kurz: Der *Flight Simulator 5* unterstützt verschiedene Soundkarten,

Genre: Flugsimulation

Hersteller: Microsoft

Zirka-Preis: 160 Mark

Testmuster: Intel

MS-DOS

80%

Grafik: 79% Sound: 41%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus, Joystick, XMS-Speicher, SVGA

Geplant für: -



Diese vier Flieger dürft Ihr steuern: Die Sopwith Camel, den Lear-Jet, die Cessna und ein Segelflugzeug (von links nach rechts)

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten
Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Woruf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch - bitte macht mit - Eure Meinung ist für uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____
4. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

Bitte auf der Rückseite die weiteren Fragen beantworten und Ihre Adresse mit der neuen

Postleitzahl nicht vergessen.

3 Mit der Abo-Karte alles

im Kasten



NEU AN DER KARTE!

Three Sixty's *High Command* läßt sich sehr kurz und mit nur einem Wort treffend umschreiben: *hart*. Sowohl die Bedienung als auch die verfügbaren Optionen und Spielelemente sprengen den Rahmen der Vorstellungskraft unbedarfter Computerspieler. Nicht umsonst liegt dem Spiel ein knapp zweihundertseitiges Handbuch bei, das zu 95 Prozent reine Spielinformation in kleiner Schrift enthält. Wer das Handbuch nicht komplett lesen will, braucht erst gar nicht anzufangen *High Command* zu spielen. Besonders die Resource Allocation Phase ist,



dank unzähliger meist spielentscheidender Aufgaben das sicher komplizierteste, anfälligste und unübersichtlichste Spielelement aller Zeiten. Trotz dieses abartig komplexen Spielsystems übt das Spiel einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Eine militärische Strategieschlacht mit Wirtschafts- und Diplomatie-Elementen gab es in dieser Form nur selten. Wer sich gern an *harten* Strategiespielen die Zähne ausbeißt und schon den Vorgänger *V for Victory* zum Frühstück verspeiste, ist bei *High Command* an der richtigen Adresse.

überfließen, wobei ein Zug einem Monat entspricht. Jeder Spielzug gliedert sich dabei in drei Phasen. Die erste Phase ist die Force Allocation Phase, in der neu produzierte Einheiten auf dem Hexfeld gestellt und verhooben werden können. Die zweite Phase Nummer 2 ist die Resource Allocation Phase, in der Ihr die Material- und Energieumsetzung von den Öl- und Erzvorkommen zu den Industriestandorten und gebt zu produzierenden Einheiten in Auftrag. Während dieser Phase darf sich politisch agiert werden, diplomatische Hilfen an Hauptstädte diverser Länder verteilt werden. Auch in zukünftige Forschungsprojekte darf investiert werden. In der Air Allocation Phase legt Ihr die Pfade für Eure Flieger fest. Dabei

dürfen Bomben- oder Raketenangriffe und CAP-Missionen zusammengestellt werden. Nun folgt die Air-Execution-Phase, während derer Eure Flieger loslegen. Während der Kämpfe kommt es bei den Einheiten auf zwei Attribute an: Die Organisation und die Kampfkraft. Streben beide gegen Null, kann sich Eure Einheit weder gut verteidigen, noch kann sie wirksam angreifen. Laßt Ihr die eigenen Mannen in Gruppen angreifen, erhöht sich die Kampfkraft dementsprechend.

Die nun folgenden Naval Allocation, Naval Execution, Land Allocation und Land Execution-Phasen sind mit denen der Luftwaffe fast identisch. Bevor der Spielzug abgeschlossen wird, folgt noch eine zweite Air-Allocation- und Air-Execution-Phase, mit der Ihr angeschlagenen Feinden den Rest geben dürft.

Nach jedem Zug darf der Spielstand natürlich abgespeichert werden. Alle Einheiten erholen sich zudem ein wenig nach jedem Zug. kn



Übersichtskarte.

Genre: Strategie

Hersteller: Three Sixty

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS

76%

Grafik: 40% Sound: 9%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386SX, 3 MByte Ram, Festplatte 8 MByte, Maus, SVGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für: -

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Dieses Verbotung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckorsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Widerrisbestätigung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

Antwortkarte

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

POWER PLAY
Abonnement-Service
D-74168 Neckorsulm

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

2. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich und

Die stö

für die schwier

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

Hart aber herzlich



Das Hexfeld läßt sich bei Bedarf natürlich ausblenden

High Command

Europe 1939-45

Strategiespiele haben es heutzutage schwer. Beschäftigen sich diese zudem mit dem Deutschen dunkelsten Epoche zwischen 1933 und 1945, gehört einiges an Feingefühl dazu, die Balance auf dem dünnen Drahtseil der Geschichtsaufarbeitung zu halten und nicht in den Abgrund der Geschmacklosigkeit zu purzeln. Three-Sixty beweist nach dem locker-leichten *V for Victory* mal wieder, wie ein knochentrockenes Strategiespiel für Experten auszusehen hat, ohne in patriotische Lob-

hudeleien zu verfallen. *High Command* simuliert dabei nicht nur den militärischen Schlagabtausch zwischen Alliierten und Axenmächten, sondern gibt Euch auch das Zepter über ökonomische und diplomatische Entscheidungen in die Hand.

Zu Beginn bietet *High Command* neben einem Tutorial und vier Übungsmissionen je ein Kriegsjahr als eigentlichen "Missionseinstieg" an. Wählt Ihr zu Beginn zum Beispiel das Jahr 1939, habt Ihr 78 Spielzüge, um den jeweiligen Gegner

Three Sixty's *High Command* läßt sich sehr kurz und mit nur einem Wort treffend umschreiben: hart. Sowohl die Bedienung als auch die verfügbaren Optionen und Spielelemente sprengen den Rahmen der Vorstellungskraft unbedarfter Computerspieler. Nicht umsonst

liegt dem Spiel ein knapp zweihundertseitiges Handbuch bei, das zu 95 Prozent reine Spielinformation in kleiner Schrift enthält. Wer das Handbuch nicht komplett lesen will, braucht erst gar nicht anzufangen *High Command* zu spielen. Besonders die Resource Allocation Phase ist,



dank unzähliger meist spielentscheidender Aufgaben das sicher komplizierteste, anfälligste und unübersichtlichste Spielelement aller Zeiten. Trotz dieses abartig komplexen Spielsystems übt das Spiel einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Eine militärische Strategie-

schlacht mit Wirtschafts- und Diplomatie-Elementen gab es in dieser Form nur selten. Wer sich gern an harten Strategiespielen die Zähne ausbeißt und schon den Vorgänger *V for Victory* zum Frühstück verspeiste, ist bei *High Command* an der richtigen Adresse.

zu übertölpeln, wobei ein Zug einem Monat entspricht. Jeder Spielzug gliedert sich dabei in 10 Phasen. Die erste Phase ist die Force Allocation Phase, in der neu produzierte Einheiten aufs Hexfeld gestellt und verschoben werden können. Phase Nummer 2 ist die Resource Allocation Phase. Hier steuert Ihr die Materialströmung von den Öl- und Erzförderstätten zu den Industriestandorten und gebt zu produzierende Einheiten in Auftrag. Während dieser Phase darf auch politisch agiert werden, indem Diplomatiepunkte und ökonomische Hilfen an Hauptstädte diverser Länder verteilt werden. Auch in zukünftige Forschungsprojekte darf investiert werden. In der Air Allocation Phase legt Ihr die Pfade für Eure Flieger fest. Dabei

dürfen Bomben- oder Raketenangriffe und CAP-Missionen zusammengestellt werden. Nun folgt die Air-Execution-Phase, während derer Eure Flieger loslegen. Während der Kämpfe kommt es bei den Einheiten auf zwei Attribute an: Die Organisation und die Kampfkraft. Streben beide gegen Null, kann sich Eure Einheit weder gut verteidigen, noch kann sie wirksam angreifen. Laßt Ihr die eigenen Mannen in Gruppen angreifen, erhöht sich die Kampfkraft dementsprechend.

Die nun folgenden Naval Allocation, Naval Execution, Land Allocation und Land Execution-Phasen sind mit denen der Luftwaffe fast identisch. Bevor der Spielzug abgeschlossen wird, folgt noch eine zweite Air-Allocation- und Air-Execution-Phase, mit der Ihr angeschlagenen Feinden den Rest geben dürft.

Nach jedem Zug darf der Spielstand natürlich abgespeichert werden. Alle Einheiten erholen sich zudem ein wenig nach jedem Zug. kn



Mit dem Panel auf der rechten Seite bedient Ihr das Spiel. Oben seht Ihr die Übersichtskarte.

Genre: Strategie

Hersteller: Three Sixty

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS 76%

Grafik: 40% Sound: 9%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386SX, 3 MByte Ram, Festplatte 8 MByte, Maus, SVGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für: -

Polizeitvertreib



Street Gang: Würden Sie diesen netten jungen Mann adoptieren?

Blue Force

Jim Walls hält es nicht lange an einem Arbeitsplatz. Seine Karriere als Highway-Patrolman wurde durch ein schicksalsschweres Bleigeschoß abrupt beendet und die gutbezahlte Stellung als Adventure-Autor bei Sierra (*Police Quest, Codename: Iceman*) ist inzwischen auch Geschichte – Jim Walls wechselte zur Neugründung Tsunami.

Noch bevor sein ehemaliger Arbeitgeber Sonny Bonds in *Police Quest* zum vierten Mal auf Streife schickt, präsentiert der Abtrünnige einen direkten Konkurrenten zu Sierras bekannter Polizisten-Saga: In *Blue Force* schlüpft der Spieler ebenfalls in die Rolle eines Polizisten-Rookies in einer

amerikanischen Kleinstadt. Jake Ryan heißt der strebsame Neuling, dessen Eltern vor Jahren tragisch ums Leben kamen: Sie wurden vor seinen Augen erschossen. Natürlich wollt Ihr dieses bisher ungeklärte Verbrechen aufklären, doch als Frischling müßt Ihr Euch zu Beginn mit den alltäglichen Aufgaben eines Streifenpolizisten auseinandersetzen: Hier einen Strafzettel für den Falschparker, dort einen Alkoholiker aus dem Auto befreien oder einen Raufbold überwäl- tigen.

Kenner von *Police Quest* bemerken sofort eine schwerwiegende Neuerung bei *Blue Force*: Jake Ryan bewegt sich mit einem schweren Motorrad



Tsunami-Eigenwerbung im PC

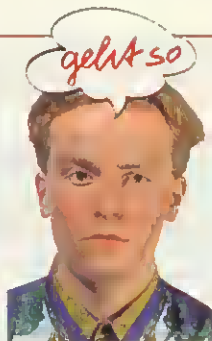


Der Gauner macht Rast im Knast



Jackson Beach in seiner ganzen Pracht: Es gibt sogar eine Polizeistation – wer hätte das gedacht?

Gab es die Szene nicht schon in *Police Quest 3*? Kenne ich das nicht aus *Police Quest 2*? – *Blue Force*-Spieler haben ein Déjà vu nach dem anderen: Jim Walls kann seine Vergangenheit nicht verleugnen und bietet dem Spieler *Police Quest*-Grafik, *Police Quest*-Aufgaben und ein *Police Quest*-Spielgefühl. Glücklicherweise verzichtete Officer Walls diesmal auf langatmige Phantombildspielchen und zeitraubende Geschicklichkeitsübungen bei der Fahrt von Tatort zu Tatort – auf Rätsel wurde allerdings auch verzichtet: Ohne die genannten

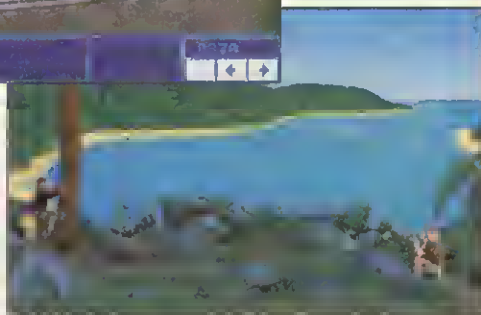


Zwangspausen können erfahrene Cops *Blue Force* an einem Tag durchspielen. Außerdem wird die klischeehafte Geschichte knochentrocken und ohne Humor präsentiert – trotzdem wird man wie mit Handschellen an den Bildschirm gekettet und verfolgt die phasenweise spannende Polizeiarbeit. Adventure-Einsteiger und alte *Police Quest*-Haudegen dürfen *Blue Force* konfiszieren: Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht *Blue Force* für die erstgenannte Gruppe interessant und die zweite Gruppe kann sowie-so nichts mehr schrecken.



Wer Sierra kennt, kennt auch Tsunami: Das Kontrollsystem ist dem Sierra-Standard mehr als ähnlich

Feuer frei:
Als Polizist ist man
schneller als
jeder Krimineller



durch Jackson Beach – Sonny Bonds kurvte mit einem Auto durch Lytton. Auf einer Übersichtskarte von Jackson Beach könnt Ihr mit der Maus diverse Orte auswählen und schon nach wenigen Sekunden erreicht Jake den Schauplatz.

Jakes polierte Polizeimarke ist durch kleine Aktions-Icons geschmückt und erscheint nach einem Druck auf die rechte Maustaste. Die Symbole erinnern an das bekannte Sierra-System: Ihr könnt laufen, sprechen und Objekte aufnehmen und manipulieren.

Eure Besitztümer werden permanent am unteren Bildschirmrand angezeigt und lassen sich ebenfalls verwenden. Wollt Ihr zum Beispiel jemanden erschießen, klickt Ihr auf die Pistole und danach auf das potentielle Opfer – alles weitere erledigt das Programm ohne moralische Bedenken. js

Genre: Adventure

Hersteller: Tsunami

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 58%

Gratik: 67% Sound: 52%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386/16 MHz, VGA, 640 KByte, Maus, Festplatte 14 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: –

GANZ DER PAPA?

PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27

DL1150, DL1250

...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen

Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.

Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.

DL1150:

- Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
- Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
- 11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
- 110 Spalten auf A4 quer

DL1250:

- 136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen



Und wie wör's mit Forbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Forbdrucker umrüsten.

Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über

- ☐ die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
- ☐ das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm

Name _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Firma _____

Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 80807 München · Tel. 0 89 / 3 23 78-0

POP 9/93

FUJITSU

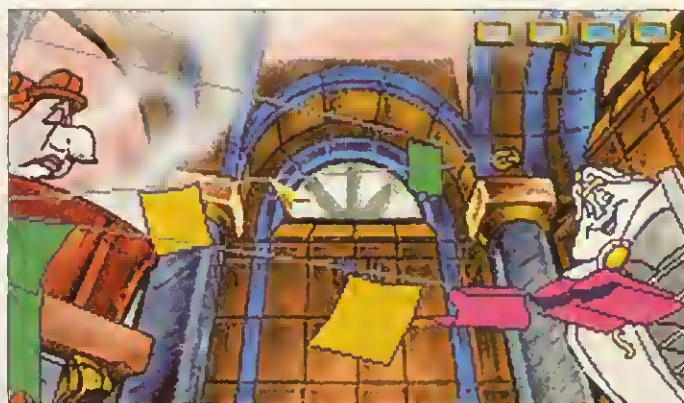
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Alte Liebe rostet nicht

Die Schöne und das Biest

Wir kennen es alle, das Märchen von der schnuckeligen Braut und dem gräßlich häßlichen Biest. Als Zeichentrickfilm weltweit mit unerhörtem Erfolg durch die Kinos gelaufen, bringt Disney das wunderschöne Mädchen im Märchen nun auch auf heimischen Computermonitoren zum glückseligen Weinkrampf.

In der herrschaftlichen Biestresidenz ist zu Ehren von Belle ein prächtiger Ball für zwei geplant und ihr dürft nun bei der Vorbereitung fleißig helfen. In fünf Disziplinen habt Ihr den kleinen Schloßgehilfen unter die Arme zu greifen. Ist alles erledigt, darf man Belle plus Biest im Ballsaal tanzen sehen und ein herzzerreißendes

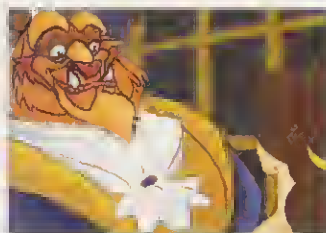
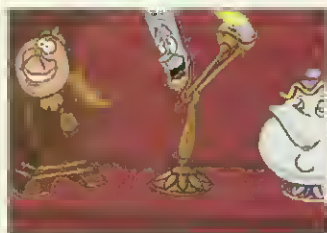


GROSSARTIG! DIESE TÜCHER BENÖTIGE ICH.

Waschtag: Madame Kommode sammelt Stoffe für Belfes Abendkleid

des Ende miterleben. Dabei wird zwischen zwei Schwierigkeitsgraden und einem Übungs- und Abenteuer-Modus gewählt. Habt Ihr im "Leicht"-Modus eine Aufgabe gelöst, darf bereits der Abspann bewundert werden. Eine der Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben findet in der Waschküche statt. Hier sammelt Ihr unter Zeitdruck farbgleiche Stoffe und schiebt sie Madame Kommode in die Wanne. Im Garten muß hingegen für Fräulein Federwisch das

schneebedeckte Blumenbeet in Memory-Manier entsteht werden. Gleichzeitig begleitet Ihr in der Küche für Madame Pot-tine kullernde Eier auf ihrem Weg in die Backform und achtet darauf, daß sie nicht zerschellen. Kerzensfänger Lumiere hat seinerseits für den Abend eine Show geplant. Auf einer Torte schießt Ihr den Kerzenhalter auf der Suche nach vermeißten Kirschen und müßt dabei den Kuchen gänzlich erklimmen. Teekännchen machen Euch dabei das Leben



Ende guf, alles guf: Belle und ihr Biest geben sich im Ballsaal die Ehre und die Hausmannschaft feiert feste mit

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA PC		AMIGA PC	
A. Train	DV 82.50 95.50	History Line	DV 79. 79.
Abandoned Places 2	DV 62. .	Incredible Machine	DV . 69.
Aces over Europa	DA . 77.	James Pond 2	DA 50. 62.
Airbus A320 USA	DV 89. 89.	Lemmings 2	DA 63. 79.
B 17 Flying Fortress	DA 66. 87.	Links 386 PRO	. 87.
Battle Isle 2	DV 49. 49.	Links 386 Course je	E . 44.
Betrayal at Krondor	E . 77.	Lionheart	DA 58. .
Body Blows	DA 49. .	Lost Vikings	DV 68.50 82.50
Burning Steel Data 1	DV . 37.	Maniac Mansion 2	DV . 89.
Burning Superschiffe	DV . 37.	Michael Jordan in Flight	DA . 77.
Buzz Aldrin Race	DA . 89.	Might & Magic 5	E . 77.
Campaign Data Disk	DV 42.50 42.50	Oxyd	DV 59. 59.
Chaos Engine	DA 51. .	Reach for the Skies	DV 54. 59.
Comanche Data Disk 1	DV . 51.	Ringworld	E . 69.
D Day	DA 89. .	Sensible Soccer 92/93	DA 51. 58.
Daughter of Serpents	DV . 77.	Sim Life	DV 82.50 89.50
Dogfight	DA . 87.	Space Quest 5	DV . 82.
Dune 2	DV 55. 63.	Space Quest Saga (1-4)	E . 87.
Eishockey Manager	DV 75. 79.	Strike Commander	DA . 37.
Empire Deluxe	E . 77.	Strike Com. Speech Pack	DA . 37.
Entity	DA 65. .	Syndicate	DV 63. 79.
Eye of the Beholder 3	DV . 89.	The Legacy	DV . 87.
Fields of Glory	DA . 87.	Tornado	DA . 69.
Flashback	DV 63. 69.	Ultima 7 Teil 2	DA . 77.
Freddy Pharkas	DV . 69.	Walker	DA 58. .
Goal (Kick Off 3)	DV 54. .	War in the Gulf	DV 68.50 75.50
Gunship 2000	DA 65. 87.	Whales Voyage	DV 63. 69.
Gunship 2000 Scenario	. 55.	Wizardry 7	DV . 89.
Harrier Jump Jet	DA . 87.	X Wing	DA . 87.

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.
Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00! bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln
Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Probleme bei Rollenspielen?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places	Ishar	Kingworld
Alone in the Dark	Immortal, the	Robin Hood Adventure
Amazon	Kathedrale, die	Sherlock Holmes
Amberstar	King's Quest 5 & 6	Shining in the Darkness (MD)
Buck Rogers 2	Laura Bow 2	Space Quest 4 & 5
Cruise for a Corpse	Legend	Spirit of Adventure
Curse of Enchantia	Legend of Kyandia	Star Trek Adventure
Darkeed	Legends of Valour	Treasures of sav. Frontier
Das schwarze Auge	Lords of Doom	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Daughter of Serpents	Loom	Ultima 7 / 2 Teil wow
Day of the Tentacle	Lure of the Temptress	Ultima Underworld 1 & 2
Dungeon Master	Might and Magic 3, 4 & 5 neu	Veil of Darkness
Eco Quest 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Warriors of eternal Sun (MD)
Elvira 1 & 2	Obitus	Waxworks
Everman	Planet 9 from outer Space	Ween
Eye of the Beholder 1, 2 & 3	Freddy Pharkas	Wizardry 6 & 7
Fate - Gates of Dawn	Police Quest 3	Shadow of the Comet
Goblins 2	Prophecy of the Shadow	Challenge of the 5 Realms
Heimdall	Quest for Glory 3	Peppers Adventure in Time
Hook	Return of the Phantom neu	Terraviva at Krondor
Indiana Jones 3 & 4	Rex Nebula	1. Quest

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme (10 DM Ausland 20 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhardstrasse 2
10557 Berlin
Tel.: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anruf.

GAMES

MEGA DRIVE	
Jungle Strike	109,90
Cool Spot	109,90
Landstalker	94,90
StreETFighter 2	94,90
Fatal Fury	109,90
Micro Machines	99,90
Mutant L. Footb.	109,90
Mortal Combat	**
Gods	109,90

SUPER NES	
Turrican	129,-
Alien 3	139,-
Royal Rumble	139,-
Shadowrun	129,-
Powermonger	139,-
Fatal Fury 2	139,-
Mortal Combat	**

Marth Luther str.33
71636 Ludwigsburg
Tel 0714/903404
Fax 0714/903409

AMIGA	
Dune 2	69,90
Syndicate	69,90
Goal!	61,90
Morph	61,90
Gunsh. 2000	76,90

PC	
Pirates Gold	99,90
Aces o'Europe	91,90
Pinball Dr.	69,90
Railroad del.	91,90
Day of Tent.	84,90

SEGA CD

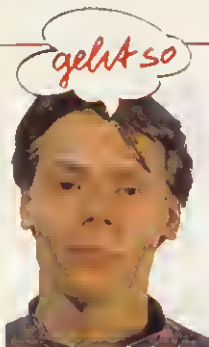
Sega CD	699,-
Ecco	109,-
Final Fight	109,-
Jaguar XJ	109,-
Prince o.P.	109,-
Time Gal	109,-
Batman Ret.	119,-

NEO GEO

Neo Geo PAL	699,-
Fatal Fury 2	399,-
World Her. 2	399,-
Art of Figh.	399,-
Sengoku 2	399,-
3 Count Bout	399,-

STÄNDIG NEUHEITEN
PREISLISTE ANFORDERN

Bereits der Kinofilm war eine Freude für die ganze Familie: Während Mama tuschelnd erweichend in Papas Arme fiel, träumte Tochter Susi bereits von ihrem Prinzen und Söhnchen Steffen vom zukünftigen Traumschloß. Infogrames' Computerspiel spricht dabei dieselbe Zielgruppe an. Die fünf kleinen Knobelspiele sind wiederum für die ganze Familie geeignet und zeichnen sich durch einfachste Steuerung und anspruchslöse Aufgabenstellungen aus. Die Grafik bewegt sich dabei auf gewohnt hohem Dis-



ney-Niveau: Niedlich gezeichnete Hintergründe und perfekt animierte Figürchen überzeugen selbst Disney-Freaks. Auch musikalisch darf die Familienbande ihre Ohren verwöhnen. Hartgesottene Computerspieler sollten die Knuddelorgie, dank mangelnder spielerischer Herausforderung, besser im Regal stehen lassen. Die *Schöne und das Biest* ist hingegen ein pädagogisch wertvolles Spielchen für 5- bis 10-jährige und deren Eltern, die ihre Vorurteile Computerspielen gegenüber unbestätigt sehen werden.

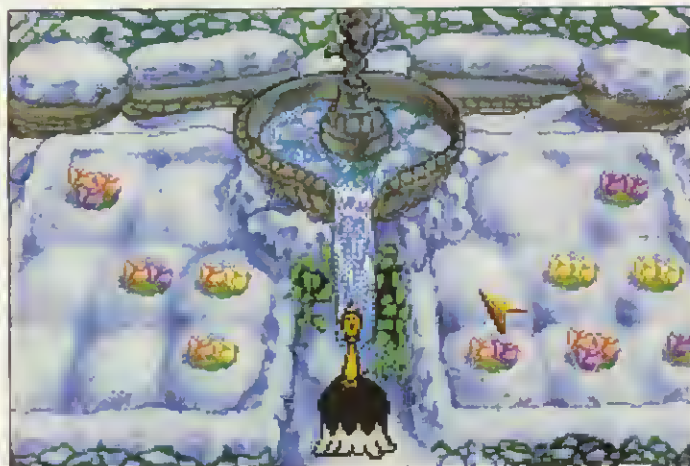


Knack und Back: Drei Kuchen müssen für den großen Ball angerichtet werden

schwer. Die letzte Disziplin findet in der Bibliothek bei Herrn von Unruh statt. Er zeigt Euch der Reihe nach Symbole, die Ihr anschließend in der Bibliothek in gleicher Reihenfolge zusammenklicken dürrt. Ähnlichkeiten zu MB's "Senso" sind rein zufällig. *kn*



Herr von Unruh wartet in der Bibliothek auf Euren Besuch



Fräulein Federwisch spielt Gärtnerin: Wir schaufeln die Blumen frei.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Disney/Infogrames
Zirkas-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 68%

Grafik: 71% **Sound:** 59%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286/16 MHz,
640 KByte, VGA, Maus,
Festplatte 3 MByte

Unterstützt: Soundblaster,
Adlib, Sound Source

Geplant für: -

Die neue Dimension für Games + Zubehör aus Berlin...

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
AIO Wailhag *	a.A.		Viele CD ROM Titel bereits ab 9,95
Abandoned Places 2	a.A.	69,95	7th Guest (Europa Version) 149,95
Aces Of The Pacific	85,95	79,95	Chessmaster 3000MCP 109,95
Aces Over Europe *	95,95		Der Patrizier 109,95
Airbus A320	79,95	79,95	Diavolo a.A.
Alone In The Dark	99,95	79,95	Eric The Unready 69,95
Ambermoon	89,95	89,95	Eye Of The Beholder 3 79,95
Ambush At Saratoga *			Gunship 2000+Missions 109,95
Battle Isle Dado Disk 2	49,95	49,95	Indiana Jones 4 99,95
Beauty & The Beast	79,95		Jurassic Park a.A.
Body Blows	89,95	69,95	Kings Quest 6 99,95
Burntime *	89,95	79,95	Laura Bow 2 89,95
Burning Steel	89,95	75,95	Maniac Mansion 2 99,95
Burning Steel Dado Disk	39,95		Rebel Assault a.A.
Burning Steel Schiffe Disk	39,95		Ringworld 89,95
Buzz Aldrin	99,95		SWOIL & Sceneries 89,95
Campaign 2 *	89,95		Sherlock Holmes 3 109,95
Carmen Sandiego in Space *	89,95		Steinschweil (DSA 2) * a.A.
Chaos Engine	a.A.	49,95	Ultima Underworld & WC 2 109,95
Caveworld *	89,95	a.A.	Wing Commander & Ultima 6 59,95
Comanche	89,95		Wing Commander 2 Deluxe 99,95
Comanche Dado Disk	55,95		
Dune 2	69,95	59,95	
Der Patrizier	89,95	69,95	
Doom *	a.A.		
Doatlight	95,95	a.A.	
Day Of The Tentacle	89,95		
Eco Quest 2	75,95	a.A.	
Eishockey Manager	89,95	79,95	
Empire Deluxe	79,95	79,95	
Eye Of The Beholder 3	79,95	a.A.	
Fields Of Glory	99,95	79,95	
Fire & Ice	69,95	59,95	
Flashback	79,95	69,95	
Freddie Pharkas	79,95		
Goal (Kick Off 3)	69,95	59,95	
Grand Prix	89,95	75,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
History Line	89,95	79,95	
Home Alone 2	29,95		
Hired Guns *	79,95	65,95	
Indiana Jones 4	99,95	89,95	
Ishai 2 *	89,95	79,95	
Jurassic Park *	89,95		
Kings Quest 6	89,95	a.A.	
Land Of Lore *	a.A.		
Legacy	99,95		
Legend Of Xyandria 2	89,95		
Lemmings 2	89,95	69,95	
Lionheart	85,95	59,95	
Liverpool *	59,95	59,95	
Last Vikings	89,95	69,95	
Moelsroem *	89,95	85,95	
Michael Jordan In Flight	89,95		
Monkey Island 2 dl.	89,95	89,95	
Might & Magic 4	89,95	79,95	
Might & Magic 5	99,95		
Pirates Gold *	89,95	89,95	
Patric *	89,95		
Pinball Dreams *	75,95		
Power Patrics *	79,95		
Prince Of Persia 2	79,95		
Pivaleer *	a.A.		
Railroad Tycoon Deluxe	109,95		
Return Of The Phantom	89,95		
Sim Life	79,95		
Sim Farm *	a.A.	a.A.	
Shadow Of The Camel *	89,95	85,95	
Sherlock Holmes	89,95		
Space Quest 5	79,95	a.A.	
Sensible Soccer	69,95	49,95	
Steinschweil (DSA 2) *	89,95	a.A.	
Strike Commander	95,95		
Strike Com. Speech Pack	39,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Task Force 1942	95,95	a.A.	
Tinodoo	79,95	79,95	
Traps & Treasures *	89,95		
Ultima 7, Teil 2	79,95		
Ultima Underworld 2	69,95		
Unlimited Adventure	69,95		
Whales Voyage	69,95	69,95	
Wing Commander	49,95		
Wing Commander Academy *	a.A.		
Worlds Of Legend 2 *	85,95	75,95	
X-Wing	89,95		
X-Wing Mission Disk	49,95		
Soundkarten			
Game Blaster Stereo	119,95		
Soundblaster 2.0	199,95		
Soundblaster Pro	299,95		
Soundblaster 16 Bit	429,95		
Soundblaster 16 ASP	499,95		
Stereo-Lautsprecher	59,95		

Festplatten intern

CD-ROM Laufwerke für PC
CD-ROM intern ab 499,—
CD-ROM extern, Photo CD-komp. ab 659,—
auch als Audio CD-Player nutzbar

130 MB, AT-Bus 369,—
130 MB, SCSI 459,—
220 MB, AT-Bus 499,—
220 MB, SCSI 599,—
Andere Größen auf Anfrage

Amiga Hardware

Amiga 600 399,—
Amiga 1200 699,—
Aufpreis für 40 MB HDD intern 399,—
Aufpreis für 85 MB HDD intern 499,—
Aufpreis für 210 MB HDD intern 999,—

Amiga Zubehör

Ext. Harddisks für A 500, z.B. 120 MB 599,—
3,5" Diskdrive extern 129,—
512 KB RAM-Card mit Uhr für A500 59,95
HF-Modulator für A500 59,95
Maus für Amiga 39,95

Joysticks

Adv. Gravis Joystick (AM+ST) 59,95
Adv. Gravis Joystick (PC analog) 79,95
Quickjoy I (AM+ST) 7,95
Quickjoy Supercharger (AM+ST) 19,95
Quickjoy M6 (PC analog) 19,95
Gamecard PC (2 Ports) 29,95

Disketten

3,5" MF2DD 7,99
3,5" MF2HD 12,99

Atari ST

B-17 Flying Fortress 89,95
Chaos Engine 69,95
Civilization 95,95
Lemmings 2 75,95
Sensible Soccer 92/93 59,95
Super Coldraun 79,95
Tansarlica 79,95

Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Titel erfragen!

Apple Macintosh

Indiana Jones 4 109,95
Kings Quest 6 99,95
Railroad Tycoon 109,95
Sim City Deluxe 99,95
Sim Life 89,95
Unlimited Adventures

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Games auf Lager!
Atari Lynx a.A.
Game Boy 99,95
Game Gear mit 4 Spielen 249,95
Mega Drive ab 199,95
Super NES ab 199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!),
ab 250,- versandkostenfrei

Verkauf Verleih Ankauf Tausch
Media Point
Jonasstr. 28 so 10-14 Uhr
12053 Berlin-Neukölln Mo-Fr 10-18 Uhr
Tel. 030 - 621 60 21 Fax 030 - 622 90 15
Autom. Ansoendienst für aktuelle Angebote: 030 - 622 85 28

Mein Hooligan ist Fußballfan



Da hilft kein Zetern und kein Klagen, hier müßt Ihr eine Ecke schlagen

Goal!

Dino Dini ist der Soccer-Papst britischer Computerspieler. Selbst die berühmten Liverpools Hooligans verehren den zweifachen Kick-Off-Macher, wie die Bayern ihre Weißwurst. Nachdem Meister Dini sich einige Jährchen auf den Lorbeeren und gewaltigen finanziellen Schüben ausgeruht hat, war es an der Zeit, einen dritten Teil der umstrittenen Rasenjagd aufzulegen: *Goal!* heißt der gut getarnte *Kick-Off-2*-Nachfolger.

Wie nicht anders zu erwarten, befaßt sich *Goal!* mit Fußball. Dabei stellt Ihr Euch auf die Seite einer Mannschaft und unterstützt die Spieler derselben mit Joystick und Geschick im Kampf gegen den Gegner. Ziel ist es dabei natürlich, den kleinen Ball mit Fuß oder Köpfchen ins gegnerische Tor zu schlenzen. Meist wird die feindliche Elit vom Computer gesteuert – bei Bedarf läßt

sich jedoch auch ein Kumpel einklinken, der den Computer ersetzt. Bevor sich Eure Mannen auf dem Rasen tummeln, gilt es jedoch, sich in bester *Kick-Off*-Manier durch Unmengen Menüs zu klicken. So stehen ein Trainingsspiel, Einzelspiele, eine Liga und der Arcade-Modus zu Auswahl. In diesem spielt Ihr in allen fünf Schwierigkeitsgraden um einen High-Score. Als Teams stehen Euch sowohl alle europäischen Nationalmann-

THE GOAL! LEAGUE

POS	TEAM	P	G	O	A	P	PTS
1	F.C. SWINSON	2	2	0	0	2	4
2	L.F.C. BARNACK	2	2	0	0	2	4
3	L.F.C. BARNACK	2	2	0	0	2	4
4	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
5	L.F.C. BARNACK	2	2	0	0	2	4
6	L.F.C. BARNACK	2	2	0	0	2	4
7	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
8	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
9	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
10	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
11	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
12	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
13	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
14	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
15	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
16	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
17	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
18	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
19	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4
20	BARNACK BARNACK	2	2	0	0	2	4

1. F.C. SWINSON 2. L.F.C. BARNACK 3. L.F.C. BARNACK 4. BARNACK BARNACK 5. L.F.C. BARNACK 6. L.F.C. BARNACK 7. BARNACK BARNACK 8. BARNACK BARNACK 9. BARNACK BARNACK 10. BARNACK BARNACK 11. BARNACK BARNACK 12. BARNACK BARNACK 13. BARNACK BARNACK 14. BARNACK BARNACK 15. BARNACK BARNACK 16. BARNACK BARNACK 17. BARNACK BARNACK 18. BARNACK BARNACK 19. BARNACK BARNACK 20. BARNACK BARNACK

Es wird immer augenscheinlicher: Softwarefirmen verdienen ihre Brötchen zunehmend mit Neuaufgaben erfolgreicher Klassiker. Virgins *Goal!* darf ebenfalls in diese Schublade gesteckt werden: Trotz einiger Neuerungen sieht die Rasenjagd *Kick Off 2* sehr ähnlich und läßt



ein gutes Dribbling wird gänzlich unmöglich – der Ball ist genau ein Pixel groß. Lobenswert hingegen sind die zahlreichen Einstellmöglichkeiten und unzähligen integrierten Mannschaften. Die Steuerung ist der des klassischen *Kick Offs* sehr ähnlich: Äußerst gewöhnungsbedürftig und komplex wird sie nur bei eingefleischten *Kick-Off*-Fans ausgesprochen gut ankommen. Gelegenheitsfußballer halten sich besser an Renegades *Sensible Soccer*, Freaks und alt-eingesessene Dino-Dini-Fans dürfen auch mit *Goal!* anstoßen.

schaffen als auch die Liga-Teams von sieben Nationen zur Verfügung. Mit dem eingebauten Editor lassen sich natürlich auch eigene Teams erstellen.

Endlich auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert den ballnächsten Spieler. Auf Knopdruck wird geschossen – haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, paßt Euer Spieler. Neben Kopfbällen und Hackentricks lassen sich Schüsse auch anschneiden. Zum besseren Überblick wird, wie gehabt, eine Spielfeldübersicht eingeblendet. Neu ist dabei jedoch, daß auf eine noch höher gelegene Vogelperspektive umge-

schaltet werden darf, die noch besseren Überblick bietet.

Eigene Mannschaften, Ligen und Spielstände lassen sich ebenso wie tolle Torszenen abspeichern. *kn*



Die Bayern ohne Matthäus

Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Virgin

AMIGA 77%

Grafik: 64% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS

Ligalust: Der Mannschaftskampf läßt sich nach individuellen Wünschen verändern



Ansichtsache: Links seht Ihr eine Torszene in der "erhöhten" Perspektive, rechts in der "normalen"

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce-Mitglieder***.

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Sept. die folgende Veranstaltung aus.



Masters of Light ★
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Moster Game Room

Trivial Book Shop ★
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>Earth 93 Con

Camidaten ★
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop ★
Mürgenstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia ★
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin ★
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Drachenei ★
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628
>Kampag./Solaris-Liga

Dragon World ★
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Merlins ★
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>11/9: BT-0emo

Merlins ★
De Lospee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>25/9: BT-0emo

Bits & Bytes ★
Am Bahnhof 35
57072 Siegen
0271/22120
>0o: 8T-Turniere

Games-In ★
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turnier

Damage Unlimited ★
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Playsoft ★
Teichweg 6
35043 Marburg
06421/481972

Kult ★
Luisenstr. 1B
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Virgin Megastore ★
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/325566212

Crazy Games ★
Neue Str. 2
24768 Rendsburg
04431/28180

Spiel & Co. ★
Grevenerbräcker Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

Comic Power ★
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Imps Shop ★
Zingelstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Neutopia ★
Wilhelmstr. 64
13593 Berlin

Gondolph ★
Helm 76
24937 Flensburg

X-Comic-X ★
Alt Pein Str. 2
31134 Hildesheim

Brot & Spiele ★
Barfasser Str. 9a
35037 Marburg

Spektrum ★
Frauenstr. 40
48143 Münster

Spektrum ★
Hosetr. 48
49074 Osnabrück

Heinzelmannchen ★
Königsr. 20
70173 Stuttgart

Spielkne ★
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Comic Time ★
Hunsdgraben 11
86150 Augsburg

Fantasy Bazaar ★
35 Rue du X. Septembre
L-4320 Esch/Alzette

Unsergang ★
24837 Schleswig

Fantastic Kal ★
24143 Kiel

Pöppel & Co. ★
27283 Verden

Pöppel & Co. ★
27356 Rotenburg

Spektrum ★
30161 Hannover

Wulf's Comics ★
42651 Solingen

Melle Game Shop ★
54290 Trier

Melle Game Shop ★
66115 Saarbrücken

Fantasy Productions ★
Postfach 1416
40674 Erkroth

Neu im September:

Assumption of Risk
Battlespace
Hollander B2K-F3
Albatross ALB-3A
Jenner IIC
Warhammer IIC

Soll auch Ihr Ladenlokal eine
BattleTech-Zentrale werden?
Wenden Sie sich an
Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkroth

JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der Mechforce Germany,
der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr

Verdreht

Iron Helix

Irgendwann in ferner Zukunft ist es soweit: Die letzten Kriege sind beendet – die Menschheit lebt in friedlicher Eintracht und Harmonie. Doch diese Epoche edler Humanität findet ein jähes Ende: Einer stinkigen Alienrasse ist der blaue Planet ein Dorn im

Auge, und kurzerhand beginnen die Thanatosians gegen die Erdbevölkerung zu stänkern. Nach einigen intergalaktischen Pöbeleien ist es dann soweit, die ersten Übergriffe beginnen. Mit dem vorerst kalten Krieg beginnt das unvermeidliche Wettrüsten der bei-

den Hypermächte. In den heimlichen Gefilden sieht die Lage gar nicht rosig aus. Erst nachdem zeitraubende Probleme beseitigt sind, kommt die Rüstungsindustrie der Erde wieder in Schwung. Mit massiver Hilfe von Wissenschaft und Technik stehen bald neue Dimensionen von ultramoderner Kampftechnik zum galaktischen Schlagabtausch bereit. Ein Produkt dieses Rüstungsinfernos ist die SS Jeremiah Obrian, bestückt mit einer Waffe, die so geheim ist, daß selbst die Besatzung nichts von ihrem Glück weiß. Das gefährliche Baby an Bord des

Sternenzerstörers ist eine neu entwickelte H-Bombe, gefährlich genug, um aus dem Universum ein Häufchen Weltraumasche zu machen.

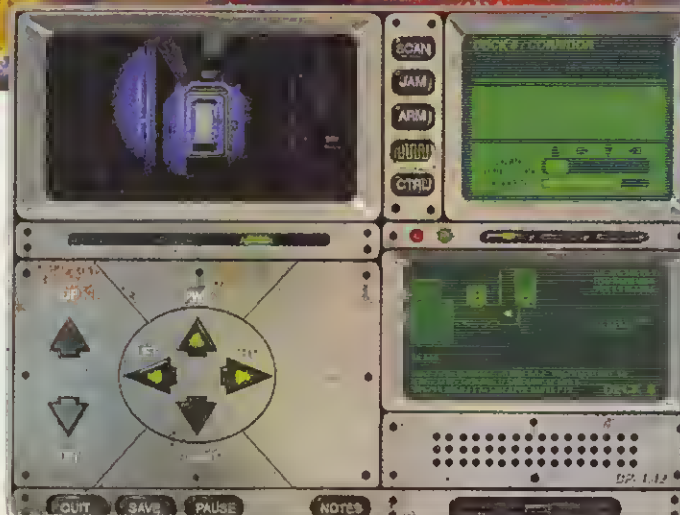
Der Zerstörer der Ceberus-Klasse dreht gerade eine Manövrerrunde in der Nähe des feindlichen Gebiets, als der Zentralrechner des Raumschiffes die Sache etwas zu ernst nimmt. Aus ungeklärten Gründen übernimmt der Computer die komplette Steuerung des Schiffes und leitet einen Angriff gegen einen Planeten der Thanatosian ein. Grundsätzlich gar nicht schlecht gedacht, doch leider



Mit stolz gewölbter Brust präsentiert Spectrum Holobyte ihr erstes Mac-Spiel – Iron Helix

Flinke Füße: Der Defender-Robof (Kreuz) kann nur mit einer Jam-Taste desorientiert werden, dann kann man nur noch schnell verschwinden

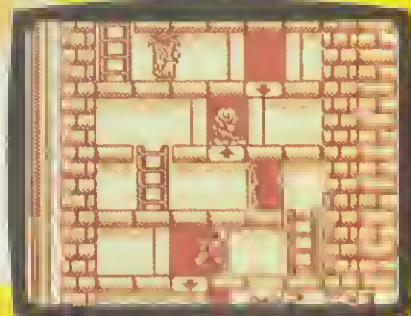
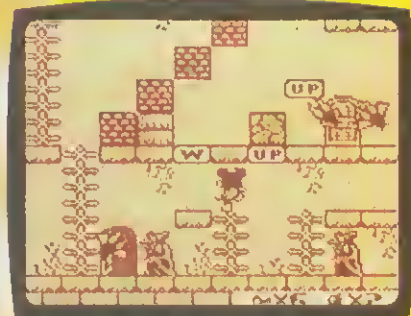
Sechs Decks müssen von Euch durchleuchtet werden – DNA und Schlüssel wollen gefunden werden



etwas zu früh. Mit dem irren Computer an Bord, nimmt das Unheil seinen Lauf. Streng sein Programm abarbeitend, schärft der Zentralrechner die Bombe und setzt dabei einen tödlichen Virus frei. Nun hat die Besatzung der SS Jeremiah Obrian ein echtes Problem, denn innerhalb weniger Stunden klinkt ein Mannschaftsmitglied nach dem anderen aus. Ein irrer Computer und ein tödlicher Virus – kann es noch schlimmer kom-

MICKY MOUSE

POWER
GAMES

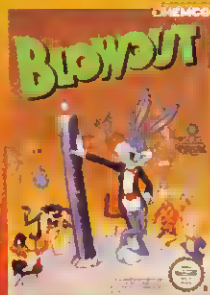


KEMCO



Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehörnten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAMES SYSTEM

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO
CONTACT VIDEO GAMES SYSTEM

Lizenzen: LOONEY TUNES characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc. © 1992. PEANUTS, United Features Syndicate, Inc. © 1990 KEMCO. SHADOWGATE, trademarks of ICOM Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPH. © 1997, 1995, ICOM Simulations, Inc. © 1996 KEMCO

men? Es kann, denn der umgehende Virus verändert die DNA-Struktur der infizierten Kollegen, daraus ergibt sich das eigentliche Problem – die Türöffnung der Schiffsräume. Die funktioniert nämlich nicht mehr mit bronzenen Schlüsseln, sondern spricht auf die DNA des jeweiligen Mannschaftsmitgliedes an. Mit dem DNA-verändernden Virus auf der Pelle stehen die armen Besatzungsmitglieder vor verschlossenen Türen und können gerade noch einen Funkspruch in Richtung Hauptquartier abschicken. Hier klappt einigen Offizieren der Kiefer herunter, denn die Situation könnte wohl kaum dramatischer sein: Ein unbemanntes

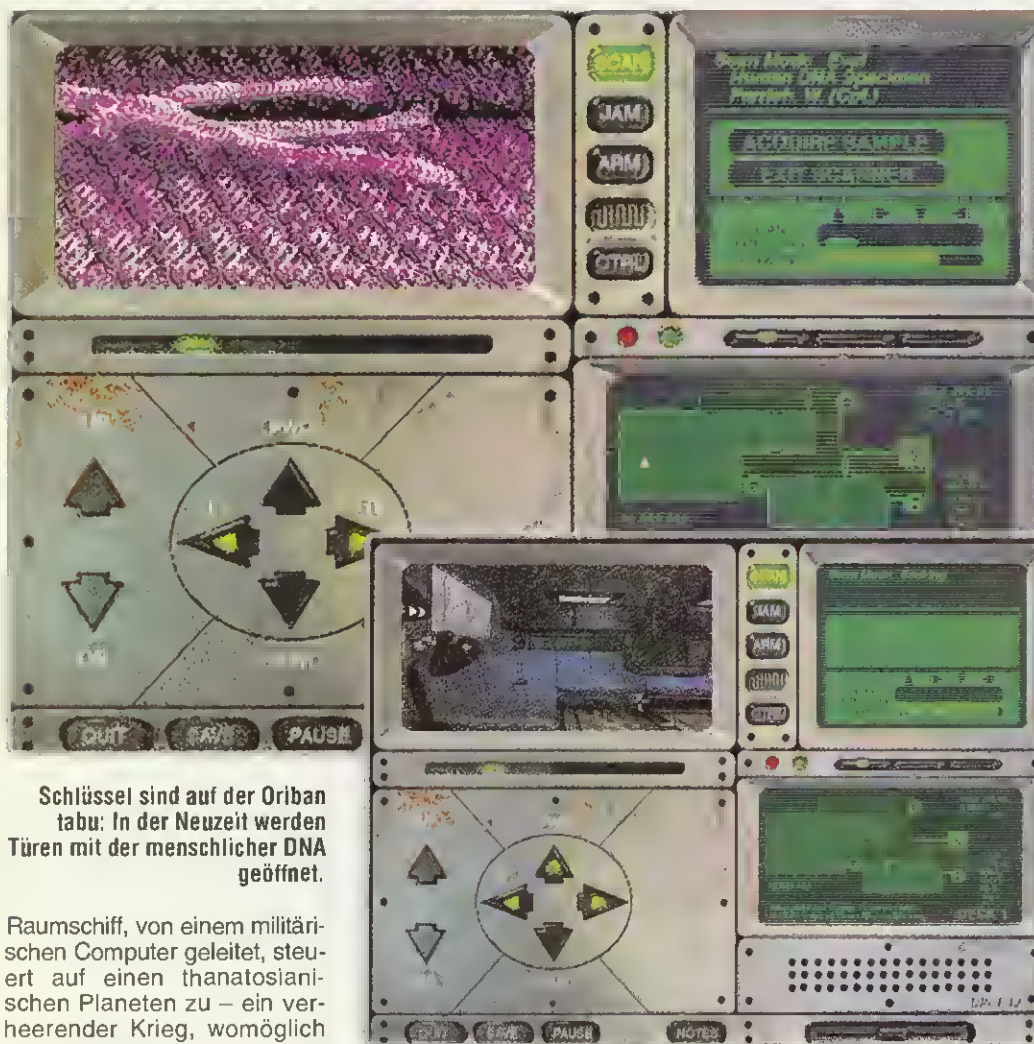
ausgerüstet, doch dafür steht Euch ein Forschungsroboter zur Verfügung, der allen virulogischen Angriffen standhält und außerdem noch DNA-Partikel scannen kann. Mit dieser ferngesteuerten Drone macht Ihr Euch auf den Weg, um den Zentralrechner zur Rechenschaft zu ziehen und die Obrian wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Doch dies ist leichter gesagt als getan, denn außer den Viren strömt ein waffenstarrer Verteidigungsroboter durch die sechs Decks der Obrian. Also hoovert Ihr Euch immer schön vorsichtig durch die Gänge und habt immer ein Auge auf Leitern und Fahrstühle des Decks. Um in alle Räume vor-

Ein Wunder, daß *Iron Helix* nicht zur letzten Oskar-Nominierung vorgeschlagen wurde: Drew Pictures hat mit *Iron Helix* kein Computerspiel sondern einen interaktiven Computerfilm inszeniert. Vom Missionbriefing bis zur Zwischensequenz darf sich der Spieler an Computeranimationen und Videofilmen sattsehen. Die Qualität der Sequenzen spricht dabei für sich. Drew Hoffman, Firmenchef von Drew Pictures und Ex-ILM-Mann, der für die Animationen verantwortlich zeichnet, sollte für *Iron Helix* mit dem Oskar der besten Spezialeffekte ausgezeichnet werden. Allerdings lebt ein Spiel



nicht nur von seinen Zwischensequenzen, doch *Iron Helix* braucht sich auch sonst nicht zu verstecken. Blitzsauber gerenderte Raumschiffgrafiken, hochwertige Samples und die schon erwähnten Zwischengrafiken zeigen, was im noch relativ jungen Medium Compact Disc steckt.

Die zugegebenermaßen etwas abgedrehte SF-Story verleiht dem Ganzen einen mystischen Schimmer. Enge Raumschiffgänge, Zeitdruck und der ständig präsente Defender-Roboter heizen schnell die klaustrophobische Stimmung an. Kurzum: Wartet Euer Mac auf Scheibenfutter, dann holt Euch *Iron Helix*.



Schlüssel sind auf der Obrian tabu: In der Neuzeit werden Türen mit der menschlicher DNA geöffnet.

Raumschiff, von einem militärischen Computer geleitet, steuert auf einen thanatosianischen Planeten zu – ein verheerender Krieg, womöglich die komplette Vernichtung der Galaxis scheint unausweichlich. Die allerletzte Hoffnung der Menschheit hängt an einem Funkspruch, der sich an in der Nähe haltende Schiffe wendet.

Rein zufällig macht Ihr gerade ein paar Meteoriten-Probeführungen in der Nähe des Unglücksschiffes. Zwar seid Ihr in dem Forschungsschiff Indiana nicht gerade mit durchschlagender Waffentechnik

dringen zu können, müssen erst einmal DNA-Proben von verschiedenen Besatzungsmitgliedern eingesammelt werden. Mit einem Scanner untersucht Ihr die verlassenen Gänge des Raumschiffes auf herumklebende DNA. Gelingt es Euch, menschliche DNA zu finden, könnt Ihr drei Proben in Eurem Roboterranz verstauen.

Mit der eingesammelten DNA könnt Ihr verschlossene Räume öffnen und Euch so langsam in der Obrian vortasten. Dabei geht es immer schön der Nase nach: Die DNA von Besatzungsmitgliedern mit niedriger Schiffs-Priorität fischt man aus der ersten Ecke, die Kommandanten-DNA nur mit verschiedenen anderen DNAs in einem

schwer erschließbaren Raum. Da Ihr keinen blassen Schimmer über den Computer und den Verteidigungscomputer des Schiffes habt, bleibt Euch als Infoquelle nur das bordeigene Videosystem. Verschiedene Filme der Besatzung klären Euch über die Funktion des Verteidigungsroboters und des Zentralrechners auf. Habt Ihr die richtigen Infos im Kopf, geht es dem gefährlichen Verteidigungsroboter an den Kragen. Ist dies erledigt, muß innerhalb von fünf Minuten noch der richtige Zugangscode zum Zentralrechner gehackt werden. Drei Anläufe stehen Euch zur Verfügung, um das Raumschiff flott zu machen. Eure Fortbewegung ist mit *Lands of Lore* zu vergleichen: Ihr könnt nicht stufenlos vorangehen, sondern werdet in kleinen Häppchen vorgescrollt. Für atemberaubende Perspektiven ist aber auch bei dieser Art der Fortbewegung gesorgt: Robbt Ihr mit Eurer Drone die Luftschächte hoch, schwenkt Euer Blick nach oben und kippt auf waagrechtem Boden wieder zurück.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Drew Pictures
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Spectrum Holobyte

MAC 83%

Grafik: 78% **Sound:** 71%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 4 MB RAM, 8-Bit-Farbgrafik
Unterstützt: mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS-CD

**Befristetes
Sonderangebot**

Spiele

Play hard, Play safe; Preiswert



Einschließlich
Aces of the Pacific



Einschließlich
Front Page Sports
Football



In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der

Aces of the Pacific

*"Der Benchmark der 90er
für Flugsimulatoren"*

—Simulation Magazine

Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-

Front Page Sports: Football

"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."

—Electronic Games

Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26

Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél: (353) (1) 284-1444 Fax: (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spielverpackungen nicht mitgeliefert.

©1993 Quarterdeck Office Systems. Alle Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Hersteller.

Mit dem Erwerb des
QEMM-386 Game Paq erhalten Sie
gegen einen geringfügigen Aufpreis
zwei aufregende Spiele - solange
der Vorrat reicht.

Einschließlich
Manifest
Speicheranalyse-Tool

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihnen Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speicher-

manager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur

Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.



QEMM-386 6.0

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer. P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Anz. Produkt	201-07-0593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*	299 DM	
*Alle Spiele sind in englischer Sprache Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht		Versandkosten:	24 DM
		Gesamt	
		Lieferzeit ca. 15 Tage.	

☐ Visa ☐ MasterCard ☐ Access ☐ Eurocard ☐ Amex Gültig bis _____
 Karten-Nr. _____
☐ Scheck
 MwSt _____
 Name _____
 Firma _____
 Adresse _____
 Land _____ Telefon _____

EG-Mitgliedschaften - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17% gemäß dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht mehrwertsteuerpflichtig, rechnen Sie die Mehrwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedschaften. Sie zahlen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

201 - 07 - 0693

Zurück in die Zukunft



Cybermapping: Das Interface zeigt Euch, wo es weitergeht

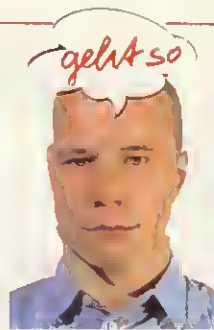
The Journeyman Project

Jeden Sommer läuft bei den großen Fluggesellschaften das gleiche Spiel: Heerscharen von Touristen drängeln sich in ihren Sitzen und krümmeln ihre Kekse. Für die Urlaubsreise nach L'Arenal, Miami oder Goa nimmt der erholungswillige Urlauber jede Strapaze in Kauf. Den Reisenden im 24. Jahrhundert bleibt diese Art von Streß erspart. Im letzten Werk der Macintosh-Newcomer-Mannschaft Presto Studios dürft Ihr probefliegen.

Nach dem großen Knall im 21. Jahrhundert wurde den Menschen das Kriegsspielen langweilig und man entschloß sich, zukünftig auf militante Aktionen zu verzichten. Erstaunlicherweise scheint es diesmal zu klappen, die Politik des friedlichen Zusammenle-

bens fruchtet, und die Menschheit besinnt sich auf eine neue Humanität. Erst mit der Entdeckung der Zeitmaschine kommt wieder Leben in die Menschheitsgeschichte. Nicht umsonst haben die großen Weltpolitiker Angst, daß einige Schlaumeier sich in die Vergangenheit beamten könnten und so den Lauf der Geschichte zu ihren Gunsten verändern. Als Superagent des Temporal Security, einem Spezialkommando gegen Vergangenheits-sabotage, habt Ihr eine Freiflugkarte in die alten Tage. Wie es sich für einen echten Superagenten gehört, habt Ihr Euch nicht die Reichtümer der Geschichte unter den Nagel zu reißen, sondern die Vergangenheit vor unbefugtem Zutritt zu schützen. Eure Zeitreise

The Journeyman Project darf sich mit allen Vor- und Nachteilen als reinrassiges CD-ROM-Spiel verstehen. Schon im Intro entschuldigen sich die Entwickler für die Ladezeiten und tatsächlich fühlt man sich nach den ersten Introsequenzen in die Zeiten als noch die gute, alte 1541 am C64 rattete, zurückversetzt. Allerdings wird in diesen Verschnaufpausen edelste Ware vom Silberling gesaugt. Alle Grafiken des Spiels wurden mit einem Macintosh-Renderprogramm erzeugt und blitzen mit feinsten Lichteffekten. Nebenbei wird noch Musik direkt von der CD gespielt. Auch die Atmosphäre des Journeyman Project ist nicht von schlechten Eltern. Die gelungene Mischung aus Cyberspace und Zeitma-



schinen strahlt einen ganz eigenen Flair aus, der durch die futuristische Grafik glanzvoll untermauert wird. Leider kommen die Rätsel aus einer anderen Epoche. Die Aufgaben, die auf unseren Zeitagenten lauern, scheinen auf die Zeitzone um 200 Millionen vor Null ge-

eicht zu sein. Eingeleigt zieht Ihr Eure Bahn durch die verschiedenen Zeitzonen und bringt ab und zu einen mitgeschleppten Gegenstand an. Dröge Simpelrätzel, lange Ladezeiten und eine horrende Preispolitik lassen nur mein Dreiergesicht im Testkasten erscheinen. Trotzdem ist Journeyman Project ein interessantes Spiel, habt Ihr einen Hochgeschwindigkeits-Mac, solltet Ihr das Journeyman Project auf jeden Fall probespähen.

beginnt in den Fernen des Alls auf der Forschungsstation Caldoria: Von hier aus stürzt Ihr Euch satte 200 Millionen Jahre zurück. Hier ist an einem gut getarnten Ort das Journeyman Historical Log versteckt, das für jeden anständigen Zeitreisenden ein unverzichtbares Utensil ist. Als die ersten Zeitmaschinen in Betrieb genommen wurden, baute man für Vergangenheit und Zukunft je ein Log. Das moderne Log funktioniert wie ein allwissender Geschichtsspeicher und schreibt die aktuelle Geschichte mit. Zu diesem Teil des Log habt Ihr von Eurem Büro der Temporal Security Zugriff, der unveränderte Teil liegt in einem Versteck in der Vorzeit. Habt Ihr auf beide Teile Zugriff, könnt Ihr die aktuelle Geschichte wieder auf den alten Stand bringen. Also zieht Ihr los, um die Geschichte wieder auf Vordermann zu bringen: In einer Art Rollenspielumgebung müßt Ihr das eine oder andere

Rätsel bestehen und Euch durch die Zeiten winden. Wie in einem klassischen Adventure, könnt Ihr dazu verschiedene Gegenstände auf sammeln und in Eurem Agentengepäck verstauen. Eine Grundausrüstung habt Ihr natürlich immer am oder besser im Mann. So bekommt Ihr sämtliche Informationen über ein Monocular Neurprosthesis Biotech Implantat, das mit Eurem Auge verbunden ist. Über dieses Modul trifft Ihr spielorganisatorische Entscheidungen. Im weiteren Spielverlauf könnt Ihr Euch weitere nützliche Zusatzmodule besorgen, unter anderem steht Euch dann ein Automapping-Interface zur Verfügung. Wie es sich für einen rassigen Spezialagenten gehört, dürft Ihr Euch relativ frei bewegen. Dabei wird nicht gescrollt, sondern von Bild zu Bild gesprungen. In animierten Zwischensequenzen werdet Ihr über den Spielverlauf aufgeklärt. cd



4-Dimension – wir kommen schon: In The Journeyman Project beamt Ihr Euch in die Vergangenheit

Genre: Adventure

Herseller: Presto Studios

Zirka-Preis: 250 Mark

Testmuster: Panda Soft

MAC

65%

Grafik: 81% Sound: 80%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimat: 4 MByte RAM, 8-Bit-Farbgrafik

Unterstützt: mehr Speicher

Geplant für: MS-DDS-CD



ZUM SAMMELN!

Heft
9/93

Power-Tips

Computerspieletips

Burnin' Steel	62
Cobra Mission	58
Desert Strike	53
F 15 II	53
Freddy Pharkas	50
Goal	62
Hannibal	64
Lemmings 2	54
Lemmings 2 (Cheat)	55
Michael Jordan In Flight	53
Robosports	63
Sea Rogue	66

The Lost Vikings	53
The Summoning	57
X-Wing	56

Videospieletips

Alien 3 (SNES)	67
Global Gladiators (GG)	70
Mechwarrior (SNES)	69
Robin Hood (GB)	67
The Lost Vikings (SNES)	69
WWF Royal Rumble (SNES)	69

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist

Oliver Runge aus Wellmitz zieht schneller als sein Schatten und kommt mit einer knackigen Komplettlösung aus der Prärie zurück.

Ein Tip in eigener Sache vorab: Wollt Ihr dieses urkomische Spiel in Ruhe und vor allen Dingen allein genießen, solltet Ihr unbedingt am Karaoke-Wettbewerb teilnehmen. Ihr werdet sehen, wie schnell sich der Raum leert (wenn Ihr versteht, was ich meine!). Bei mir hat's jedenfalls hervorragend geklappt. Doch dann heißt es anschnallen und ab ins Abenteuer!!!

1. Akt: Der Coarsegold-Traum

Alles begann in der kleinen und etwas verschlafenen Cowboystadt Coarsegold des Jahres 1888. Noch konnte unser Held Freddy nicht ahnen, was für ein großes Abenteuer auf ihn wartet. Er spazierte wie üblich durch sein geliebtes Städtchen und plauderte ein bißchen mit Billy, der gerade das schöne "Dirty Sheet Hotel" dichtmachte. Aus Mom's Cafe ließ Freddy eine leere Bohnenbüchse mitgehen, die ihm später noch einmal das Leben retten sollte. Im Golden Balls Saloon traf er auf seinen alten Kollegen Doktor Gillespie. Der Doc war wie immer etwas

angetrunken, obwohl er dies natürlich bestritt. Nach einem kleinen Gespräch mit Doc Gillespie nahm sich Freddy das Whiskyglas und verließ das Lokal durch die Hintertür.

Im Hinterhof fand er auf dem Faß einen Eispickel und in der alten Kutsche ein Elixier. Nachdem er beide Dinge eingesteckt hatte, machte er sich auf den Weg zur Schule.

Dort schnappt er sich im richtigen Moment die Leiter von der Rutsche. (Ein echter Gentleman eben! Kleinen Kindern einfach das Spielzeug stehlen!) Im Laden neben dem Hotel nahm sich Freddy eine braune Einkaufstüte vom rechten Regal und verschwand dann wieder. Er landete vor der altherwürdigen Kirche des Ortes. Unser Held öffnete die große Kirchentür und entwendete dann etwas Kerzenwachs. (Der Mann kennt wirklich keine Grenzen!) Nach einer näheren Untersuchung des Türschlosses fand er sogar noch einen Schlüssel, den er auch mitgehen ließ. Nun hatte Freddy endgültig die Lust am Spazieren verloren und machte sich deshalb auf den Heimweg.

Bevor er jedoch seine geliebte Apotheke betrat, sprach er noch ein Wörtchen mit dem ehrenvollen Stammeskrieger Dominick und schloß dann mit dem passenden Schlüssel die Tür auf. Als Freddy endlich hinter dem Tresen stand, erschien auch schon der erste Kunde: Freddy's heimliche Liebe, die Lehrerin Penelope, brachte ein Rezept vorbei. Also machte sich Freddy übereifrig an die Herstellung der geforderten Mixtur. Dazu ging er in das Hinterzimmer und setzte sich dort an seinen Labortisch. Nun schaute er sich den Rezepturzettel etwas genauer an und mixte dann die benötigte Medizin zusammen. Und das war im Grunde genommen soooo einfach:

1. Meßbecher aus dem untersten Fach ganz rechts auf die Arbeitsfläche stellen.

2. 40 ml Pepticyclomacine Tetrazole in Meßbecher füllen.

3. Das Ganze in einen Medicine Bottle kippen und Korken darauf.

Und schon war das Heilwässerchen komplett zubereitet. Freddy ging wieder in den Verkaufsraum und übergab der geliebten Penelope die Medizin mit den besten Wünschen. Ein paar nette Worte von Penelope genügten, um unseren Berufsschulzeugen in den siebten Himmel zu befördern. Da störte es

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

ben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit. – Die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den Tip des Monats machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschrei-

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfallimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

kaum, daß Penelope zutägligerweise vergessen hatte zu bezahlen. Kaum hatte die Geliebte den Laden verlassen, da erschien auch schon Mrs. Back, die ebenfalls eine Rezeptur vorbeibrachte. Auch dieses Gemisch fertigte Freddy ohne Probleme an. Hier seine Notizen:

1. Becher aus der Mitte des unteren Regals und Meßbecher auf die Arbeitsfläche stellen.

2. 15 ml Bismuth Enterosalicyline in Meßbecher füllen.

3. 30 mg Phenodol Oxytriglychlorate in die Waage füllen.

4. Beide Sachen in den Becher kippen und mit einem Stab kräftig umrühren.

5. Den Inhalt des Bechers in die Pillenmaschine füllen.

6. Gesamten Inhalt der Pillenmaschine in eine Medicine Bottle abfüllen (Nicht vergessen, Korken draufzutun).

Nachdem er Mrs. Back die Medizin gegeben hatte, betrat die reizende Sadie, Besitzerin des örtlichen Etablissements, den Laden. Freddy konnte ihrem Charme nicht widerstehen und wollte auch ihre Medizin zubereiten. Doch leider konnte er kaum etwas auf dem Rezeptzettel entziffern und nahm deshalb das Whiskyglas zur Hilfe. Zu allem Unglück war das Rezept auch noch falsch. Also machte er sich nochmals auf den Weg zum Saloon. Nachdem Freddy dem Doc das falsche Rezept gezeigt hatte, erhielt er endlich die richtige Rezeptur. Mit dieser ging's dann zurück zur Apotheke, wo Freddy fachmännisch das Gebräu nach folgendem Schema zusammenstellte:

1. 15 mg Bimethylquinoline in die Waage füllen und anschließend in das Keramikgefäß (Mortar & Pestle)

2. 15 mg Metyraphosphat in Waage füllen und ebenfalls in Keramikgefäß kippen – das Ganze kräftig durchrühren.

3. 6 Medizintücher möglichst nebeneinander auf der Arbeitstische verteilen.

4. Das Pulver aus dem Keramikgefäß mit Hilfe des "5gm Measuring Spatula" gleichmäßig auf den 6 Medizintüchern verteilen.

5. Die 6 Tücher werden nun in eine Rezeptbox (Prescription Box) gepackt und fertig.

Freddy überreichte der treizügigen Dame die Box und arrangierte gleichzeitig ein Treffen für die kommende Nacht. Schon stand der gute alte Smithie im Laden und

wollte eine Tube Prepare G. Diese holte Freddy aus dem vorderen linken Regal. Zu Freddy's Verwunderung konnte Smithie das Heilmittel sogar bezahlen. Doch die Freude hielt nicht lange an, denn der Sheriff erschien und schloß den Laden bis auf weiteres (angeblich wegen mangelnder Brandschutzmaßnahmen).

2. Akt: Die Geschichte vom unfreiwilligen Feuerwehrmann

Es war der Tag gekommen, an dem man die Luft in Coarsegold nicht mehr einatmen konnte und auch sonst in der Stadt alles drunter und drüber lief. Also mußte unser Cowboy etwas unternehmen. Als erstes ging er in sein Schlafzimmer und öffnete dort die alte Truhe, die Kommode und das Nachttischchen. So fand er eine alte Uniform, ein Schlüsselchen und einen Abholschein. Mit dem Schlüsselchen konnte er den Sekretär in seinem Arbeitszimmer öffnen. In dem Sekretär befand sich ein Safe und in dem wiederum der Brief eines alten Freundes. Nun mußte Freddy sich daran machen, so schnell wie nur möglich eine Atemmaske zusammenzubasteln. Dazu begab er sich zu "Smithie's Blacksmith" und steckte von dort den Lederriemen, das Seil und die Kohle aus der Feuerstelle ein.

Jetzt bearbeitete er mit dem Eispickel die leere Bohnendose und legte die Kohlen hinein. Nur noch den Lederriemen durch die Dose gezogen und schon war die Atemmaske perfekt. Diese Atemmaske benutzte Freddy auch hin und wieder, um nicht an der ätzenden Luft in Coarsegold zu ersticken. Dann endlich ging er zum Barbier O'Hanahan und löste dort seinen schon längst veralteten Abholschein ein. Als Gegenleistung erhielt er ein Paar alte Stiefel. Um der Luftverschmutzung in Coarsegold ein Ende zu setzen, beschloß Freddy, etwas zu unternehmen. Zuerst einmal benötigte er eine Probe vom Kot der scheinbar erkrankten Pferde, die sich für diese Misere verantwortlich zeigten. Dazu ging er zu einem der vielen Pferde, die in der Stadt herumlungerten und besorgte sich mit der braunen Einkaufstüte ein paar Pferdeäpfel (allerdings mußte er den richtigen Moment abpassen, denn die Tiere wedelten mit dem Schweif). Diese Probe untersuchte er in seinem Labor

nach folgendem Ablaufplan:

1. Das Elixier (aus dem Inventar) in den Brenner tun und anzünden.

2. Gaseous Spectroscope vor den Brenner stellen und die Tüte mit dem Pferdekot davorhalten.

3. 40 mg Sodium Bicarbonate in der Waage auswiegen.

4. 15 ml Furachlordone in den Meßbecher füllen.

5. Beide Chemikalien in den Becher (Beaker) tun und mit 45 ml Wasser und 5 mg Magnesium Sulfate verdünnen.

6. Das Ganze mit einem Stab umrühren und in eine Medicine Bottle füllen – Korken drauf.



Damit hatte Freddy endlich ein Gegengift zusammengemixt, das er auch gleich in die Pferdetränke schüttete. Und siehe da: die Pferde waren prompt wieder gesund! Das Happy End für unseren Helden lag allerdings noch in weiter Ferne. Schon gab es in der Stadt eine neue Plage, die es zu bekämpfen galt. Doch Freddy ging erstmal in aller Ruhe in den Saloon und kaufte sich dort ein paar Flaschen Bier, die er mit dem Kirchenschlüssel öffnen konnte. Danach verließ er die Stadt in westlicher Richtung über die klapprige Brücke. Aber nein, nicht doch für immer! Er wollte sich nur der Schneckenplage ein wenig zuwenden. Und zwar mit Hilfe der schäumenden Bierflaschen, die er auf die Staubwolke kippte. Daraufhin machten die Schnecken einen tollen Abgang in bester "Lemmings"-Manier. Das freute nicht nur die hungrigen Präriegeier, sondern auch die Einwohner der Stadt. Nur einer konnte sich nicht freuen, der

Inder Srin, der gerade auf einem Ameisenhügel meditierte.

Doch Freddy konnte auch ihm helfen. Er legte die Leiter auf den Ameisenhaufen und befreite Srin von seinen Qualen. Dieser zeigte sich dankbar und wurde ab sofort der neue offizielle Helfer in Freddy's Apotheke. Derweilen gab es schon wieder neue Probleme in der Stadt. Also ging Freddy zum Wasserturm, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dort drehte er den Wasserhahn auf und zapfte etwas Wasser in die leeren Bierflaschen ab. Als er dann einen Schluck daraus nahm, wußte er sofort, was zu tun war, denn mit dem Trinkwasser stimmte offensichtlich etwas nicht. Aus diesem Grunde mixte er ein Gegengift nach folgendem Schema zusammen:

1. Jeweils nacheinander 25 ml Bismuth Subsalicylate und 5 ml Orphenamethihydride in den Meßbecher füllen.

2. Beides zusammen in die Test Tube kippen.

3. Brenner anzünden und die Flüssigkeit erhitzen.

4. Nun die Medizin in eine Medicine Bottle abfüllen und Korken drauf – fertig!

Dieses Heilmittel mußte Freddy nur noch irgendwie in den Wasserturm bekommen. Dazu ging er erstmal zum Ameisenhügel zurück und holte sich von dort die Leiter. Diese stellte er dann an den Wasserturm und kletterte hinauf. Von dort oben angelte er noch einmal hinunter, um die Leiter zu holen. Jetzt stellte er die Leiter an den roten Wasserbehälter und bastelte sich aus dem Seil (Inventar) ein taugliches Lasso. Freddy holte einmal kräftig Schwung und warf dieses Lasso auf die Spitze des Daches. So gelangte er endlich an die kleine Luke auf dem Dach, die er dann öffnete. Unter den freundlichen Zurufen seiner Mitmenschen schüttete er nun das Gegengift in den Wasserturm. Damit waren die Leute von ihren schrecklichen Qualen erlöst. Doch, wie sollte es anders sein, gab es schon wieder neuen Trouble in Coarsegold.

Tief in der Nacht wurde Freddy von seinem Helfer Srin panikartig geweckt, denn ein Feuer breitete sich im Nachbargebäude, der "Assay Office", aus. Freddy fackelte nicht lange und handelte. Er rannte aus dem Gebäude und nahm sich die Säcke, die links neben dem Eingang seiner Apotheke standen. Dann ging

unser Hobbyfeuerwehrmann nach rechts zum brennenden Haus. Um das Feuer jedoch löschen zu können, bedurfte es einer List. Freddy legte die Säcke auf den rechten Teil der Wippe und setzte sich anschließend in die Schaukel. Jetzt holte er ein paar Mal kräftig Schwung und sprang im richtigen Augenblick auf das Dach der Schule. Von dort oben sprang er dann wieder hinunter auf das linke Ende der Wippe, worauf das Löschpulver in das brennende Gebäude katapultiert wurde.



Das Feuer war somit in Windeseile gelöscht. Zu schade, daß kein Mensch Freddy's sagenhafte Heldentat gesehen hatte. Da Freddy sowieso nicht mehr schlafen konnte, machte er einen kleinen Abstecher zum Friedhof. Dort fand er am Grab von Philip D. Graves eine Schaufel. Mit der Vorgehensweise eines professionellen Totengräbers begann er, das Grab aufzuschaukeln. Schließlich sprang er in das offene Grab und fand dort unten einen Safeschlüssel. Bevor er das Grab wieder zuschuppte, nahm er sich noch eine Handvoll Erde davon. Nach dieser unheimlichen Friedhofsbegehung ging Freddy frohen Mutes in das örtliche Bordell. Hier konnte er ein interessantes Gespräch zwischen dem Sheriff und dem Bankier mitverfolgen. Daraufhin betrat Freddy das Freudenhaus und vergnügte sich mit den offenerzigen Damen.

Auf dem Tisch des Hauses befanden sich ein paar französische Postkarten, die er vorsorglich einsteckte. Schließlich erschien die Besitzerin des Bordells, mit der Freddy ja schon ein Rendezvous vereinbart hatte. Sie nahm unseren unmoralischen

Helden (die arme Penelope!) mit in ihr Schlafgemach und erzählte ihm, in welcher Gefahr er schweben würde, wenn er nicht sofort die Stadt verlassen würde. Doch Freddy störte das nicht im geringsten.

3. Akt: Der Falschspieler

Nach einer schönen Nacht mit Sadie erwachte er in seinem Schlafzimmer. Frisch und munter verließ er die Apotheke, um draußen in der Stadt nach dem Rechten zu sehen. Vor der Apotheke lagen ein paar Pferdeäpfel, die Freddy aus unverständlichen Gründen einsteckte. Dann ging er in Mom's Cafe, um sich eine Tasse Kaffee aus dem Kaffeeautomaten zu besorgen. Außerdem legte er die gefundenen Pferdeäpfel auf den Boden des Lokals. Daraufhin verließ Freddy das Cafe und ging auf den Hinterhof des Saloons. Dort stand auf dem Fensterbrett zu Mom's Cafe ein großer, leckerer Kuchen, dem Freddy nicht widerstehen konnte. Mit dem Safeschlüssel, den er gestern Nacht aus dem Grab von Phil gestohlen hatte, ging es nun zur "Bank of Bob".

Nachdem Freddy diesen Schlüssel dem Bankier übergeben hatte, erhielt er eine kleine Truhe, die sofort geöffnet wurde. Im Innern befanden sich zwei Pistolen und ein Halstuch. Alle drei Dinge ließ Freddy in seinen Besitz wandern. Da die Pistolen noch nicht funktionsfähig und zudem sehr verstaubt waren, mußte Freddy dem Sheriff einen Besuch abstatten. Er bestach ihn mit Kaffee und Kuchen und erhielt als Gegenleistung ein Reinigungsset und ausreichend Patronen. Beide Dinge, Patronen und Reinigungsset, benutzte Freddy mit den Pistolen. Endlich war seine Ausrüstung komplett. Es fehlte lediglich an etwas Praxis im Umgang mit den Schießseisen. Aus diesem Grunde begab sich Freddy zum Friedhof, wo ihn schon sein treuer Helfer Sрни erwartete. Freddy stellte die leeren Bierflaschen auf den alten, kaputten Zaun und begann mit den Schießübungen.

Nach der erfolgreichen Beendigung mußte er sich auf die Suche nach einem neuen Ohr machen, da er seines ja bekanntlich in einem packenden Duell verloren hatte. Also ging er in den Shop neben dem Hotel und zeigte dort dem alten Willy das gestohlene Kerzenwachs. Dann verließ

Freddy den Laden, um ihn kurz darauf wieder zu betreten. Der alte Willy war nun plötzlich verschwunden und hatte sein altes Messer liegen lassen. Mit diesem Messer schnitzte sich Freddy ein Ohr aus dem Wachs. Danach ging er zurück in die Apotheke und nahm dort das Amulett von der rechten Wand. Im Labor (Arbeitszimmer) machte er sich dann an die Fertigstellung seines neuen Ohres:

1. Wachssohr in die Tonerde einformen.
2. Brenner mit Streichhölzern anzünden.
3. Medaillon in den Crucible tun und anschließend erhitzen.
4. Die Ohrform ebenfalls mit Hilfe des Brenners erhitzen und dann in den Crucible tun.
5. Das Silberrohr aus der Form pulen und an den Kopf setzen.

4. Akt: Das große Finale

Freddy hatte endlich sein wohlverdientes Ohrläppchen und war somit gut gerüstet für das große Finale. Als erstes ging's zum Barbier O'Hanahan, dem Freddy die französischen Postkarten schenkte. Der Friseurmeister zeigte sich von den einzigartigen Karten fasziniert und gab Freddy als Gegenleistung eine Dose Lachgas. Dann verließ Freddy den Laden und besuchte den Golden Balls Saloon. Dort konnte er einen Falschspieler dabei beobachten, wie er gerade die armen Einwohner von Coarsegold abzockte. Also nahm Freddy den Kerl mal



etwas genauer unter die Lupe. Dabei entdeckte er eine dritte Hand, die er erstmal anschaute und dann packte.

Damit war das falsche Spiel des Ganoven aufgefliegen.

Doch dieser Betrüger zog unfairerweise seine Kanone und richtete sie auf Freddy's Stirn. Unser Held sprang geschwind zur Seite und schoß mit seiner Pistole auf die Trittleiste der Bar. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise wurde der alte Gauner außer Gefecht gesetzt. Die Leute feierten Freddy prompt als ihren neuen Helden. Aber etwas schien die Idylle zu trüben: Draußen waren schon wieder neue Fieslinge, die die Stadt unsicher machen wollten. Doch Freddy konnte das nur wenig schocken. Diesmal hatte er sich etwas ganz Besonderes für die ungebetenen Gäste einfallen lassen. Er verließ das Lokal durch die Hintertür und machte sich auf den Balkon des Dirty Sheet Hotels. Ohne die Ganoven aus den Augen zu verlieren, stellte er die Flasche Lachgas auf das verzierte Geländer des Hotels. Unbemerkt schlich er sich nun zum Pavillon, der neben dem Bordell stand.

Dabei ging er den Verbrechern geschickt aus dem Wege (auf den richtigen Weg achten!). Im Pavillon nahm Freddy seine Waffe zur Hand und zielte auf die Flasche Lachgas, die noch gut zu erkennen war. Mit ein bißchen Glück traf er dann auch das gewünschte Ziel. Die gerade noch so miesgelaunten Gangster waren plötzlich die lustigsten Burschen, die die Prärie jemals gesehen hatte (neben Freddy natürlich). Als Freddy die Hauptstraße des Ortes wieder betrat, wurde er schon von den gefürchteten Lever Brothers erwartet. Nach einer kleinen Unterhaltung ging's dann ans Eingemachte. Freddy mußte in einer Art Schießbude beweisen, was er all die Jahre gelernt hatte. Dabei durfte er nur die Gangster treffen, ansonsten hieß es "GAME OVER". Nachdem er die Lever Brothers in die Ferne geschickt hatte, erschien ein geheimnisvoller Fremder. Freddy mußte erkennen, daß es sich hierbei um den gefürchteten Revolverhelden "Kenny the Kid" handelte.

Es blieb ihm nichts anderes übrig, als die Waffe zu ziehen und zu hoffen, daß Kenny einen schlechten Tag erwischt hatte. Doch Kenny war letztendlich schneller und schoß unseren Helden krankenhausreif. Freddy mobilisierte seine letzten Kräfte, nahm das Halstuch und wickelte es um sein verwundetes Ohr. Sein einziger

Gedanke war, seine geliebte Penelope vor den Klauen der Bösewichter zu retten. Also schleppte er seinen schwerverwundeten Körper ins Schulhaus. Doch Penelope verhielt sich sehr seltsam Freddy gegenüber. Sie war nicht mehr die Frau, die er zu lieben gelernt hatte. Überraschend zog Penelope ihren Revolver und richtete ihn auf Freddy. Dieser verstand nun die Welt nicht mehr. Doch es blieb ihm keine Zeit, um noch groß darüber nachzudenken. Er legte seine Waffen ab (mit Hand-Icon auf Freddy klicken) und versuchte die Ruhe zu bewahren.

Im richtigen Augenblick schnappte er sich die kleine Tafel, die links neben ihm auf dem Tisch lag. An das, was nun kam, konnte sich unser Held nicht mehr erinnern... Nachdem er aus dem Reich der Träume zurückgekehrt war, saß er gefesselt auf einem Stuhl im Keller des Schulhauses. Penelope verabschiedete sich von ihrem Verehrer auf eine etwas merkwürdige Weise. Sie hatte das Gebäude kurzerhand in Brand gesetzt. Freddy blieb nur noch sehr wenig Zeit, um dieser tödlichen Falle zu entkommen. Also kippelte er mit dem Stuhl so lange, bis dieser umkippte. Dann hängelte er sich zu dem verlorengegangenen Silberohr und steckte es ein. Dieses Silberohr bedeutete seine Rettung. Er schliff es noch ein wenig auf dem Boden des Kellers und schnitt anschließend damit seine Fesseln durch.

Im Klassenraum traf Freddy wieder auf seine Ex-Geliebte Penelope, die immer noch Widerstand leisten wollte. Blitzschnell griff sich Freddy den zweiten Säbel von der Wand. Trotz der Fecht Ausbildung Penelopes war es ihm ein Leichtes, die holde Weiblichkeit dingfest zu machen. Plötzlich betrat der alte Bekannte Kenny den Raum. Diesmal wollte er Freddy endgültig in die ewigen Jagdgründe schicken. Doch in Windeseile nahm Freddy sein Silberohr und warf es Kenny entgegen. Damit waren beide, Kenny und Penelope, außer Gefecht gesetzt. Unser Held Freddy Pharkas war nun am Ende seines atemberaubenden Abenteuers. Noch viele Jahre danach waren seine Heldentaten in aller Munde. Und wenn er nicht gestorben ist, dann sucht er noch heute nach dem idealen Ohrläppchen...

F 15 III (MS-DOS)

Gag am Rande von Henning Rauth aus Trippstadt. Stellt das Szenario auf Korea und fliegt Tokio an. Das geht am besten im Trainingsmodus. Mitten in der Stadt steht kein geringerer als Godzilla. Besser nicht angreifen – der grüne Dino ist kein feindliches Ziel.

Desert Strike (Amiga)

Philipp Killius aus Herrenberg hält ein paar Codes für ungeduldige Chopper-Piloten bereit.

2. Mission – Scud Buster
OQJMRK

3. Mission – Embassy City
BLLKEJG

4. Mission – Nuclear Storm
PTEKFTG

The Lost Vikings (Amiga)

Die beiden Oberwikingler Alexander Kalpakli und Michael Miggel aus Duisburg liefern uns die Paßwörter zu Interplays Geschicklichkeitsspektakel.

L 01 - -	L 10 - BBLS
L 02 - GR8T	L 11 - VLCN
L 03 - TLPT	L 12 - QCKS
L 04 - GRND	L 13 - PHRO
L 05 - LLMO	L 14 - C1RO
L 06 - FL0T	L 15 - SPKS
L 07 - TRSS	L 16 - JMN
L 08 - PRHS	L 17 - TTRS
L 09 - CVRN	L 18 - JLLY

L 01 - -	L 10 - BBLS
L 02 - GR8T	L 11 - VLCN
L 03 - TLPT	L 12 - QCKS
L 04 - GRND	L 13 - PHRO
L 05 - LLMO	L 14 - C1RO
L 06 - FL0T	L 15 - SPKS
L 07 - TRSS	L 16 - JMN
L 08 - PRHS	L 17 - TTRS
L 09 - CVRN	L 18 - JLLY

Michael Jordan In Flight

Christian Schrobrenhauser aus Kaufering ist ein alter Basketball-Fan und liefert erste Tips zum eleganten Korbwurf.

Das (Dream-)Team

Passspieler: Michael "Air" Jordan

Linker Flügel: Roland "Heir" Parker

Rechter Flügel: Dwayne "Downtown" Brown

Auswechselbank: Ritchie "Sky" Williams

Mit diesem Team habe ich gleich beim ersten Mal die Meisterschaft durchgespielt.

Die "Hot"-Position für Michael Jordan (siehe beiliegende Karte)

Spieltips

– sehr schnell erzielt man Punkte, wenn man System 3 vorgibt, mit Jordan nach rechts paßt, den Ball wieder bekommt und dann gerade auf den Korb läuft (Dunk) – der Computerschiedsrichter pfeift nicht sehr

streng; man kann ruhig versuchen, gerade auf den Korb zu stoßen und in einen Gegenspieler zu laufen

– versucht oft, den Ball des Gegners zu stehlen, denn Jordan macht das gar nicht mal schlecht

– schaut Euch die Taktiken im Handbuch genau an; sind auch noch viele nützliche Tips drin (Ihr könnt z.B. eine Taktik etwas abwandeln, um sie zu verbessern)

– die Stimme von Jordan unter dem Spiel nicht abschalten, denn ab und zu gibt er Euch sehr nützliche Tips zum aktuellen Spiel

– immer daran denken, den Ball nach einem Rebound außerhalb der 3-Punkte-Linie zu bringen

Tips zum Turnier

– wenn Ihr das erste Spiel gewonnen habt, abspeichern, dann weiterspielen; solltet Ihr gegen Ende des nächsten Spiels zu verlieren drohen, dann den PC ausschalten und das Spiel wieder ab dem Spielstand beginnen; so müßt es Euch möglich sein, jedes Turnierspiel zu gewinnen !!!

Beste Schußposition für Michael Jordan



Wenn Jordan sich hierhin stellt, trifft er fast jeden Jar !!!

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar
* Bene of the Cosmic Forge
* Bards Tale 3
* Buck Rogers
* Captive - 1. Mission
* Champions of Krynn
* Chaos strikes back
* Curse of Enchantia
* Dark Queen of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dragonlight
* Dungeon Master
* Elvira 1 + 2

* Fate-Gates of Dawn (DM 39.-)
* Hexume
* Indiana Jones 3 + 4
* Kings Quest 1-6
* Larry 1-3/Larry 5
* Legend
* Legend of Faerghail
* Lure of the Temptress
* Maniac Mansion 2
* Might & Magic 2
* Might & Magic 3
* MIGHT & MAGIC 4
* MIGHT & MAGIC 5

* Quest for Glory 1-3
* REX NEBULAR
* Sherlock Holmes
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* Treasure of the Savage Frontiers
* Ultima 5-7
* ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2
* VEIL OF DARKNESS
* WAXWORKS
* WIZARDRY 7

Charakter editoren

Might & Magic 4, Might & Magic 5
Treasure of the Savage Frontiers
je DM 19,95

Preise für Kpl. Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-. Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

Tel.: 0911/7905102

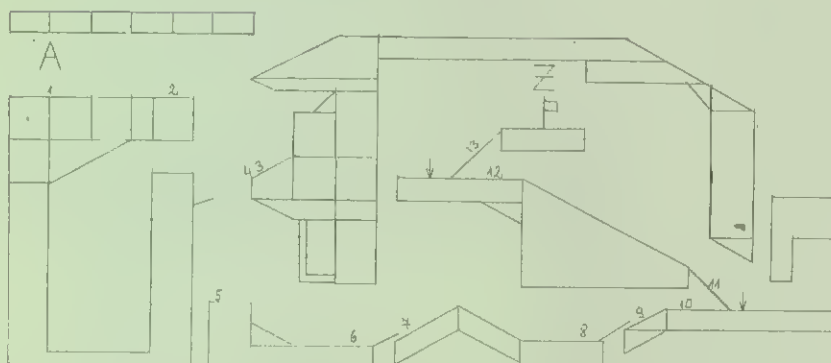
Lemmings 2

Severin Schnura aus Heiningen steht auf Du und Du mit allen Lemmings. Trotzdem hatte er im zweiten Teil an einigen Stellen arge Probleme. Sollte es Euch ähnlich gehen, können vielleicht seine Karten weiterhelfen.



SPORTS

Take up Archery

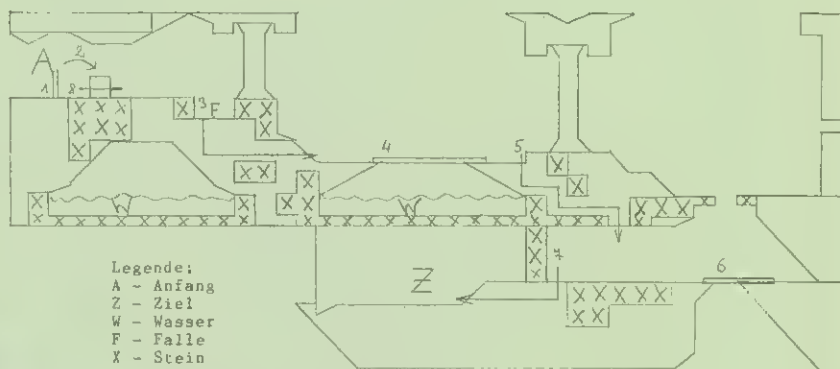


- 1) Der erste Lemming muß laufen. 2) Hier springt er ab.
- 3) Hier schießt er 2 mal in die Wand 4) Er springt wieder.
- 5) Hier wirft ein normaler Lemming ein Speer.
- 6) Der Läufer springt. 7) Von hier aus schießt er 3 Pfeile ab.
- 8) Wieder springt er. 9) Er schießt wieder 3 Pfeile ab.
- 10) Hier muß der Läufer den Pfeil so abfeuern damit der Pfeil in einem Winkel von 90 Grad auf den Boden fällt.
- 11) Der Läufer feuert ein Seil ab 12) siehe 10
- 13) Hier feuert wieder der Läufer ein Seil ab.

Legende:
A - Anfang Z - Ziel

EGYPTIAN

Wave Pathway

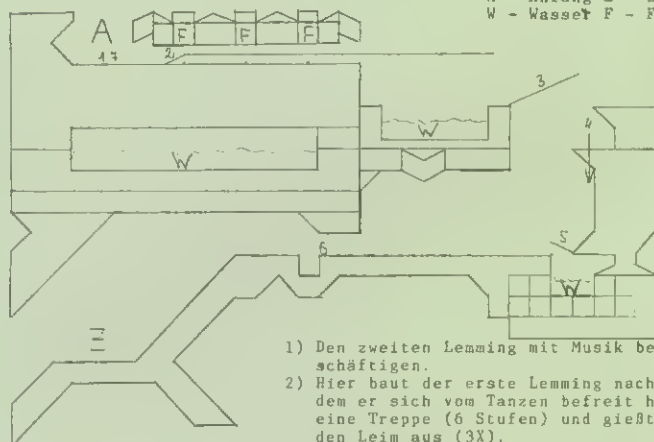


Legende:
A - Anfang
Z - Ziel
W - Wasser
F - Falle
X - Stein

- 1) Sofort eine senkrechte Wand bauen.
- 2) Wenn fertig dann nach rechts springen.
- 3) Nach unten und dann nach rechts graben.
- 4) Eine Brücke über das Wasser bauen.
- 5) Nach unten-rechts-unten-rechts-unten graben.
- 6) Brücke bauen.
- 7) Nach unten und nach links graben.
- 8) Nach rechts graben.

SHADOW

Moonswings



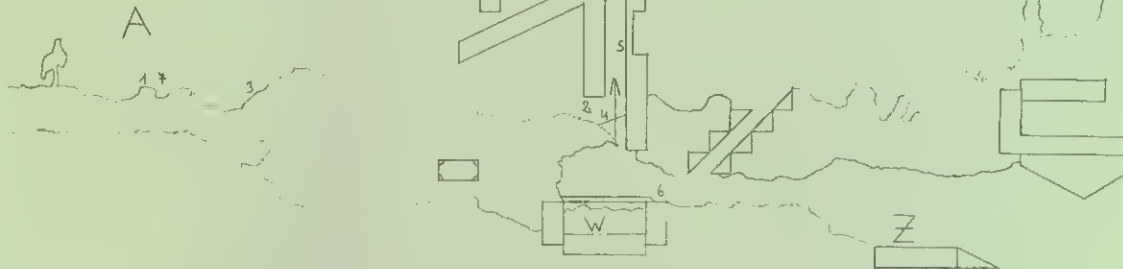
Legende:
A - Anfang Z - Ziel
W - Wasser F - Falle

- 1) Den zweiten Lemming mit Musik beschäftigen.
- 2) Hier baut der erste Lemming nachdem er sich vom Tanzen befreit hat eine Treppe (6 Stufen) und gießt den Leim aus (3X).
- 3) Treppe bauen (2X).
- 4) Hier haut der Lemming eine vertikale in den Boden (Stomper).
- 5) Treppe bauen.
- 6) Den Pflanzler benutzen.
- 7) Den Musiker befreien.

HIGHLAND

Eat my Shrapnel !!

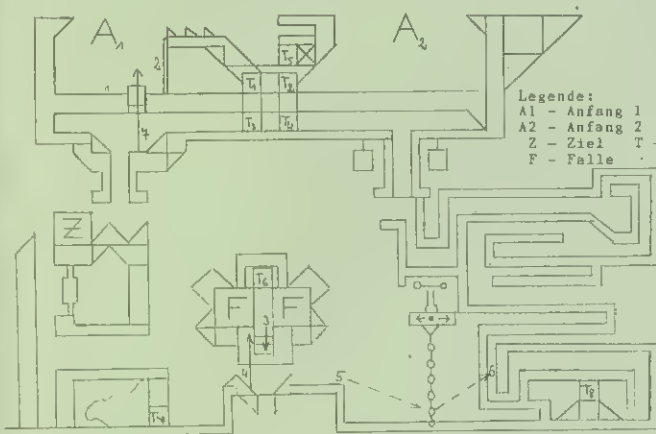
Legende:
A - Anfang
Z - Ziel
W - Wasser



- 1) Den vierten Lemming mit Musik beschäftigen.
- 2) Hier gibt man dem Lemming eine Bombe und schickt ihn mit einem Balon in die Luft. Der Lemming explodiert und hinterläßt ein kleines Loch in der Wand.
- 3) Mit einem Sprung schickt man den nächsten Lemming.
- 4) Hier muß er an die Wand springen und hochklettern.
- 5) Im Loch angekommen sprengt er die ganze Wand mit einem Mörser weg. Der Weg ist frei.
- 6) Hier baut der Lemming eine Brücke(2X).
- 7) Mit einem Sprung befreit man den Musiker.

SPACE

Odyssey



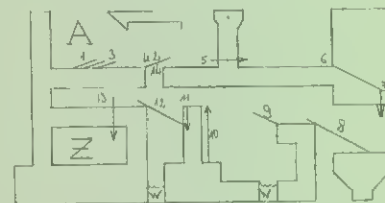
Legende:
A1 - Anfang 1
A2 - Anfang 2
Z - Ziel
T - Teleporter
F - Falle

- 1) Sofort springen. 2) Eine senkrechte Wand banen (2X) und hochklettern. 3) Den Stampfer benutzen.
- 4) An dieser Stelle benutzt man den Laser Blaster und zwar sehr zielgenau damit die Lemmings weiter gehen können.
- 5) Man springt auf eine sich bewegende Schaukel.
- 6) Man wartet bis sich der Lemming auf der Schaukel in einer Lücke befindet. Wenn das geschieht befreit man ihn schnell.
- 7) Mit dem Laser Blaster sprengt man ein Loch über sich.

CLASSIC

Flying The Mad Pursuit

Legende:
A - Anfang
Z - Ziel
W - Wasser



- 1) Der zweite Lemming baut eine Treppe.
- 2) Der erste Lemming baut eine Treppe.
- 3) Der dritte und der vierte Lemming baut eine Treppe.
- 4) Auf der Treppe von dem ersten Lemming stellt man einen Stopper.
- 5) Nach rechts graben.
- 6) Man gräbt diagonal nach rechts.
- 7) Man baut eine Treppe um den Miner zu stoppen. Der Lemming kehrt um und gräbt sofort nach unten.
- 8) Hier baut man eine Treppe (2X).
- 9) Man baut eine Treppe. Hier verwandelt man den Lemming in einen Schwebeleemming.
- 10) Man klettert hoch.
- 11) Man gräbt nach unten (ca. 1cm).
- 12) Hier baut man eine Treppe (2X).
- 13) Man gräbt nach unten.
- 14) Mit einem gezielten Schlag in die Treppe befreit man den Stopper.



Lemmings 2 (Amiga)

Von Annegret Hannappel aus Duisburg stammt eine interessante Möglichkeit, alle Level direkt anzuwählen.

Bewegt man im Hauptmenü den Mauszeiger nacheinander in alle vier Ecken und drückt dort jeweils beide Maustasten hintereinander (linke/ rechte), kann man alle Level frei anwählen.

X-Wing

Bastelfutter für alle Byte-Fummler bietet Arno Candel aus Untersiggental in der Schweiz. Mit seinen Hex-Editor-Tips könnt Ihr alle Missionen jeder Tour anwählen, die Scores aufbessern, Euch befördern, befreien oder wiederbeleben lassen, zum Top Ace werden und alle Combat-Missionen schaffen.

Vorbereitung

Am besten lädt man zuerst X-Wing, erstellt einen neuen Piloten, wählt "Enter Spaceport" und verläßt danach sofort

das Spiel mit ESC, Exit to DOS. Dazu braucht man nur den Hex-Editor zu laden, um einige Hex-Werte zu verändern. Alle Einträge in der Pilotendatei namen.plt sind auf 00 gestellt, bis auf die 8 FF's in der Zeile 000002E0, aber das ist so in Ordnung. Der Übersichtlichkeit halber wurde in die HEX-Tabelle hineingeschrieben, wo sonst nur lauter Nullen sind, aber wichtig für Euch sind nur Zeilennummer und Spalte. Doch nun geht's ans Ändern.

Erklärung zu Score

Überall, wo man den Score eingeben kann, gilt folgendes:

00 ist der kleinste Wert, FF der größte (Beispiel: Training Score A-Wing max. bei FF FF FF FF). Im Hex-Format sind die Zeichen von 0-9 und die Buchstaben von A-F erlaubt.

- A entspricht dem Wert 10, B dem Wert 11 usw. bis maximal F entspricht 15 1 hex = 4 bits (16 Möglichkeiten).

Erklärung zur Tour

Bei der Definition der Tour muß man an 2 Stellen das Richtige (wichtig!) eingeben.

Allgemeines

Das Spiel wird die Pilotendatei von alleine verändern, sobald

man das Spiel lädt. Das bedeutet, wenn man zur Definition einer anderen Tour plötzlich sieht, daß einige Zeichen bei Zeile 00000280 verändert wurden, so ist das nicht weiter schlimm. Man muß vielmehr darauf achten, daß man die Zeichen für die neue Tour korrekt eingibt, d.h. wirklich alle Zeichen die angegeben wurden, auch eingibt und nachkontrolliert. Wenn man z.B. für Tour 2 in Zeile 00000280 nur 01 eingibt und den zweiten Hex-Code 00 vergißt, kann nicht gewährleistet werden, daß die Tour 2 auch wirklich erscheint. Genaueres findet Ihr auf der Zeichnung.

X-WING

Pilotendatei namen.plt im Hex-Editor:

Pilot auf Liste (00: ja, 01: nein)	
Status (00: Active, 01: Captured, 02: Killed)	
Dienstgrad (00: Flugkadett, 01: Flugoffizier, ..., 05: General)	
TOD Score Erfahrungsscore (Rookie - Top Ace)	
4)	1) 2) 3)
00000000 : 00 00 00 05 FF FF FF FF - FF FF 01 01 01 00 00 00	
00000010 : 00 01 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000020 : 00 00 00 Training- FF FF - FF FF FF FF FF FF FF	
00000030 : FF FF 00 Bestscores: X-Wing Y-Wing A-Wing	
00000040 - 00000210 : keine Änderungen möglich	
Combat Mission-Nr.	
1 2 3 4 5 6 7 8	Vollendete Combat Missions :
00000220 : 01 01 01 01 01 01 01 01 - X-Wing (00: unvollendet,	
00000230 : 01 01 01 01 01 01 01 01 - Y-Wing 01: vollendet)	
00000240 : 01 01 01 01 01 01 01 01 - A-Wing	
00000250 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000260 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000270 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000280 : 02 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000290 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
000002A0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
000002B0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
000002C0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
000002D0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
000002E0 : 02 02 01 00 00 00 00 00 - FF FF FF FF FF FF FF FF	
000002F0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
00000300 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00	
Tour Mission	
Bei Zeile 00000280 : Zeile 000002E0 :	(00: Mission 1, ..., 06: Mission 7, ...,
Tour 1 00 00 01 00 00	0A: Mission 11, ..., 0D: Mission 14)
Tour 2 01 00 01 01 00	Tour 1&2: 12 Missionen
Tour 3 02 00 02 02 01	Tour 3: 14 Missionen
Legende:	
1) Corellianisches Kreuz (00: nein, 01: ja)	
2) Mantooine Medallion (00: nein, 01: ja)	
3) Stern von Alderaan (00: nein, 01: ja)	
4) Halbmond des Kalidor (00: nein, 01: ja)	
Erklärung zu Scores:	
00 ist am wenigsten	
...	
FF ist am meisten	
Dezimal	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 255
Hexadezimal	00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E 0F 10 FF

The Summoning

Von Maik Baden aus Peine erreichten uns Hinweise zum Event Horizon Rollenspiel.

Beginner One

Dieser Level ist ein einfacher Einstiegslevel. Man sollte auf jeden Fall die Arena oben links aufsuchen, um seine Experten- und Kampfpunkte zu verbessern.

Beginner Two

Um durch den Gang 1 zu kommen, braucht man den "Round Key", den man bei Greck, "Last Keeper of Spiders" bekommt. Zum Kerker von Greck kommt man, wenn man durch den Teleporter geht. Mit dem "Round Key" öffnet man die Tür im ganz linken Raum, wo

Legende:

- E = Ein- oder Ausgang
- T = Teleporter
- P = Plattform
- M = Totenkopf (Magischer Mund)
- V = Treppe
- o = Schloß mit Schlüssel öffnen
- o = Ausbuchtung für Iron Token oder Gold Coin
- o = Schalter: umlegen

Zauber für Beginner 1-3 und Broken Seal 1-4

Flame Arrow	DJ
Poison Gas	GHK
Freeze	ACA
Restore	CAKI
Cure Poison	EDL
Kano	DB
Liquify	FI

Tips:

Die meist gebräuchtesten Zauber sind Kano (DB) öffnen von Türen und Liquify (FI) auffüllen von leeren Flaschen mit Lebensenergie

Von der Pflanze Nightshade nur die Beeren essen um Magiepunkte zu bekommen, aber aufkeimenfall die Blätter essen (sie sind giftig).

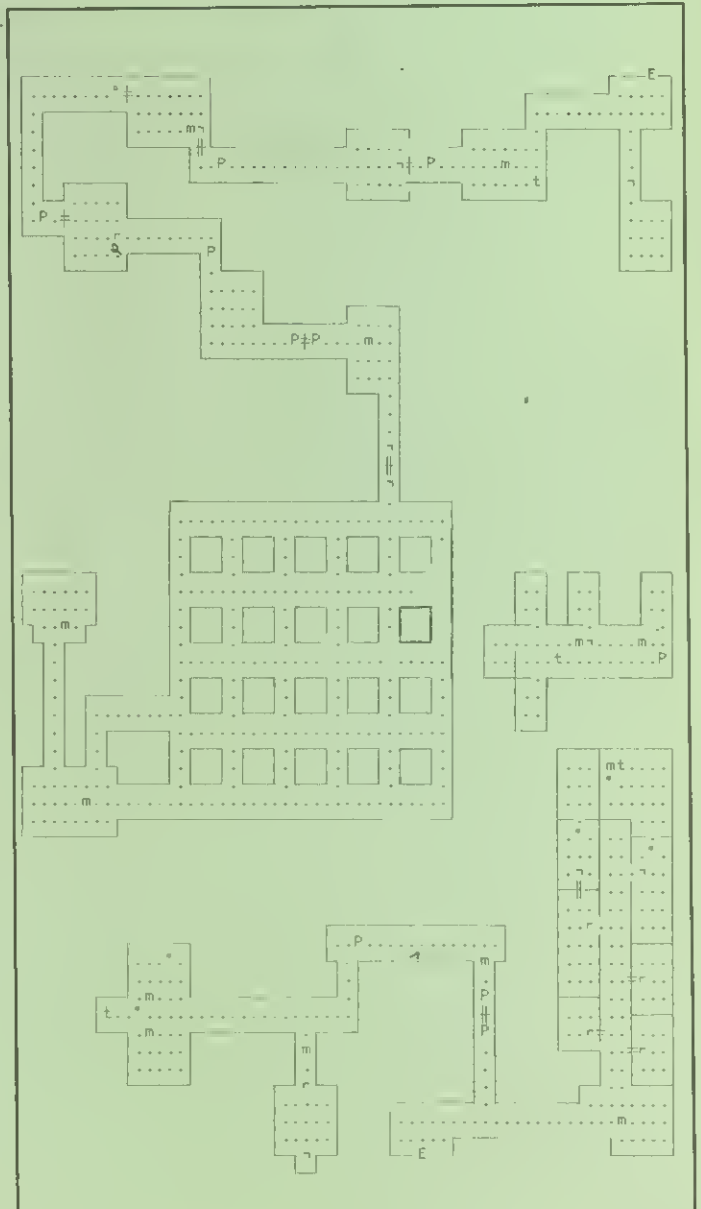
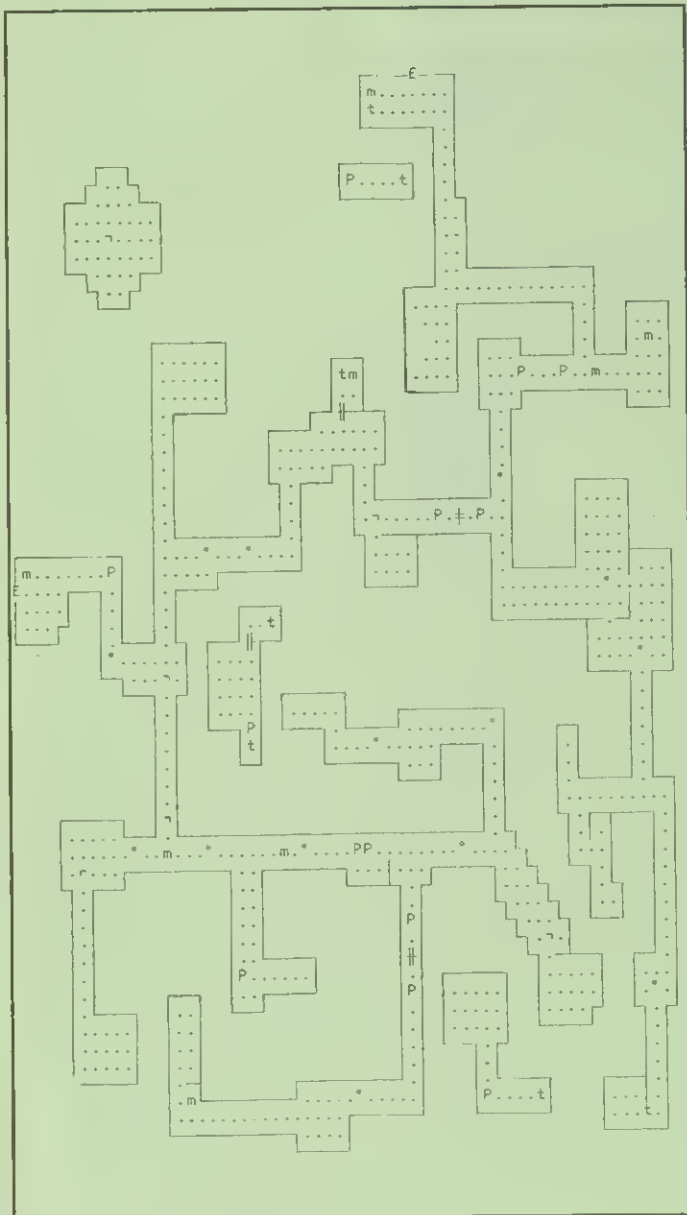
Im Level Beginner Two bekommt einen Algit Potion Trank der vergiftungen heilt

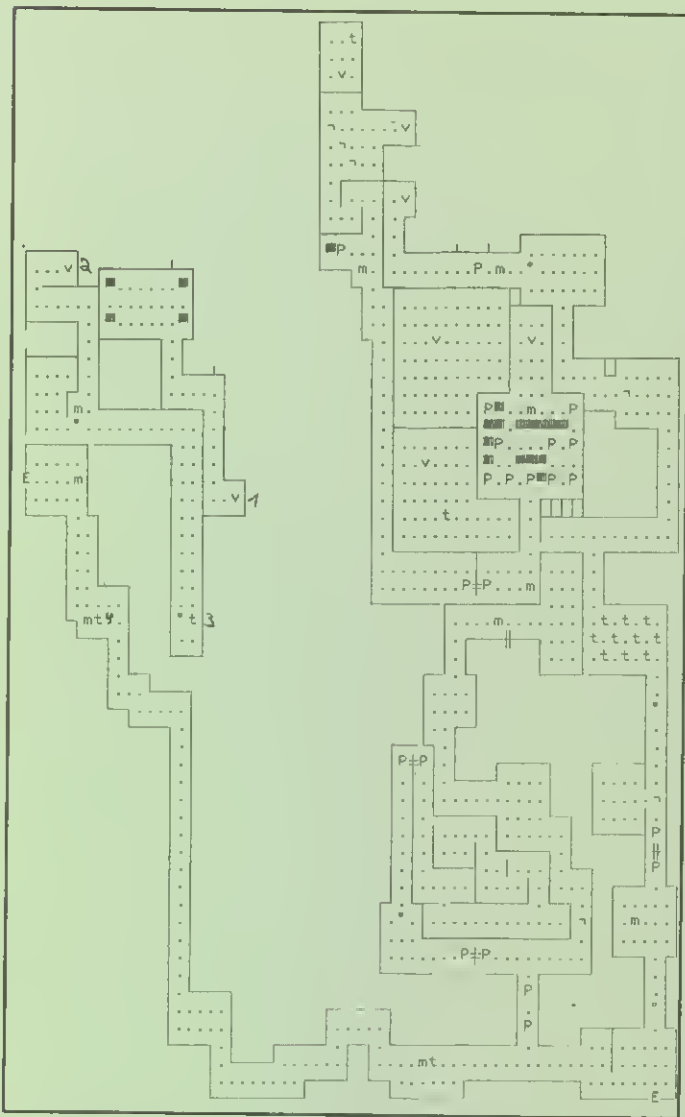
Meißt bekommt man einen Schlüssel oder einen anderen wichtigen Gegenstand nur wenn man einen Gegner besiegt

dann ein Teleporter sichtbar wird. Wenn man durch den Teleporter in einen neuen Raum gebeamt wird, geht man nach oben und nimmt die leere Flasche, die Pflanze (Nightshade) und die Flasche "Algit Potion", die Vergiftungen heilt. Die leere Flasche füllt man mit dem Zauberspruch "Liquify" (Heiltrank).

Nun wieder runter und nach links, wo man auf ca. 15 "Giant Spiders" trifft, darunter eine Giftspinne. Die einfachste Art, durchzukommen, ist, einfach bis nach oben rechts zu laufen und dann den Raum zu verlassen. Aber Vorsicht: Die Giftspinne ist schneller als Ihr, wenn sie Euch sieht!

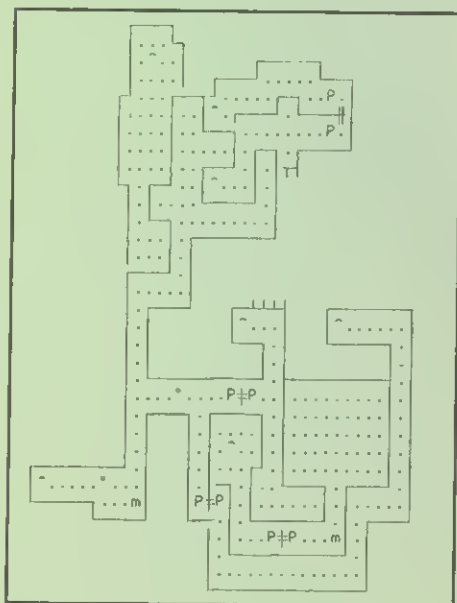
In Raum 3 muß man dann den Schalter umlegen und durch die Schüsse laufen (die Tür schließt sich nach einiger Zeit wieder). Der Rest sollte ein Kinderspiel sein.





Beginner Three

Der Level ist ziemlich schwer, weil er eine eigene Unterwelt hat. Als erstes geht es nach links, bis man zu einer Tür kommt. Man geht durch die Tür, nach rechts, wieder hoch und verfolgt den Gang, bis man in



einem Raum das "Iron Token" findet und nimmt.

Nun geht es bis zur Tür und dann rechts, bis man auf eine Ausbuchtung trifft, in die man das "Iron Token" legt. Als nächstes den Gang hoch und dann rechts. Nun betritt man einen Raum mit Skeletten, die man besegen muß, um vom letzten der Knochenmänner einen Schlüssel zu bekommen.

Nun zurück zum Anfang, wo ein Schloß ist. Mit Hilfe des Schlüssels öffnet man das Schloß und geht weiter nach oben. Jetzt müßte man einen Schalter sehen, den man umlegt. Die Tür, die sich öffnet, gewährt uns Einblick in einen Raum mit zwei Männern, die man unschädlich machen muß. Wieder bekommt

man einen Schlüssel, mit dem man nun einen Raum voll von Teleportern betreten kann. Der Haken an der Sache ist, daß uns nur ein bestimmter Teleporter durch den Raum bringt (nämlich der in der linken oberen Ecke).

Nun müssen wir den Gang verfolgen, bis eine Leiter sichtbar wird, die uns in die Unterwelt führt. Umgekehrt müssen wir in der Unterwelt eine Leiter auftreiben, die uns wieder an die Oberfläche bringt. Dann werden alle Schalter umgelegt.

Wenn man zu einer Plattform kommt, muß man sie beschweren, um den Gegenstand zu erhalten. Vergibt man dies, landet man wieder in der Unterwelt. Bald sollte man in einen Raum mit vielen Gruben kommen. Jetzt wird's schwierig: Zunächst muß man zweimal auf die Plattform vor sich treten. Dann nach rechts gehen und die erste Plattform oben links zweimal betreten.

Wieder nach rechts und nach oben und einen sehr schweren Gegenstand nach rechts auf die Plattform werfen – und der Weg zur Treppe in die Unterwelt ist frei. Wenn man durch die Unterwelt durch ist, sollte man bei 1 'rauskommen.

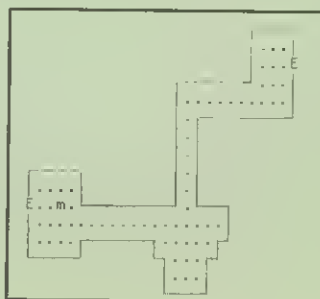
Jetzt geht es nach oben: Man lässt sich in die Grube oben links fallen. Wenn man erneut die Unterwelt gemeistert hat, ist man bei 2 und geht bis zum Teleporter. Wenn man ihn betritt, kommt man bei 4 an und der Weg zum "Broken Seal" ist nicht mehr weit.

Broken Seal Five

Die Sträucher am Anfang sollte man mit dem Bogen bekämpfen – man kann sonst vergiftet werden.

Die Zauber, die am häufigsten gebraucht werden, sind Kano (Öffnen von Türen) und Liquify (Auffüllen von Flaschen mit Lebensenergie).

Von der Pflanze Nightshade nur die Beeren essen, um Magiepunkte zu bekommen – die Blätter sind hochgiftig!



Im Level Beginner Two bekommt man einen Algit Potion (heilt Vergiftungen).

In Mesit bekommt man den Schlüssel oder einen anderen wichtigen Gegenstand, wenn man einen Gegner besiegt.

Cobra Mission

Wolfgang Kestelspitz aus Gauting hat sich an Megatechs Asien-Rollenspiel gewagt und trotz weiblicher Versuchung alle Rätselklippen umschiff.

Central Cobra

Als erstes sollte man ein paar Kämpfe bestehen und sich dann zwei kleine Messer kaufen (Laden im Nordosten von C.Cobra). Im Süden der Stadt befindet sich eine Bar. Dort kann man die ersten Hinweise erhalten.

Rechts von unserem Heim ist ein großes Haus, in dem wir einen Job als Lieferant annehmen. Wir erledigen nun die ersten vier Aufträge. Die Betten, Waschbecken und Schränke werden dabei genau untersucht. Unterwäsche wird zu dem Fotografen gebracht, der links von unserem Heim lebt. Im Austausch erhalten wir schöne Fotos.

In der Bar erhalten wir weitere Informationen. Im Norden befindet sich ein Versuchslabor. Für \$100 kann man sich dort einem Experiment unterziehen. Allerdings ist das nicht ganz ungefährlich, und das Gegengift wird bald benötigt. Im Nordwesten befinden sich der "Club 10", ein Motel und der Bahnhof. Wir begeben uns in den Bahnhof. Dort hören wir, daß der Ingenieur auf der Suche nach seiner Tochter ist.

In der Bar hören wir, daß Tacker wieder Mädchen nach West Cobra gebracht hat. Dieser Tacker hat den Schlüssel für den Bahndamm. Ebenfalls hören wir, daß der "Club 10" schöne Frauen sucht. Also begeben wir uns zum Club. Leider ist der Chef zur Zeit nicht zu sprechen, und deshalb vertreiben wir uns die Zeit mit ein paar Gegnern. Level 6 oder 7 sollte reichen. Im Südwesten ist ein Laden; dort müssen ca. 15 Giftpeile eingekauft werden. Noch ein kleiner Abstecher in die Bar zwecks Info und dann geht es wieder in den "Club 10". Unsere Freundin wird nun eingelassen und von Tacker eingesperrt.

Wir verlassen jetzt den Club und werden von Karategangs angegriffen (Achtung schwer). Notfalls sollten hier einige

Giftpeile eingesetzt werden. Unser Weg führt uns wieder in die Bar. Dort bekommen wir den Hinweis, daß wir uns als Lieferant ausgeben sollten, was wir dann auch tun. Wieder im Club angelangt, setzen wir uns die Rocketcap auf und werden nun durch den Hintereingang eingelassen.

Die Frau läßt uns die linke Tür passieren, nachdem wir sie angesprochen haben. In der Palme (in diesem Zimmer) befindet sich der Schlüssel für die nördliche Tür. Hinter dieser Tür wartet Tacker bereits auf uns. Mit den Giftpeilen wird dieser erledigt. Durch den Sieg erhalten wir die Schlüssel für den Bahnübergang. Nun haben wir das erste Mädchen befreit. Unsere Freundin wird befreit und wir begeben uns zum Bahnübergang, der sich nun öffnen läßt. Eine Verabredung mit Steffie sollte noch verschoben werden, weil in West Cobra ein Laden existiert, in dem gewisse Geräte gekauft werden können, die das Leben als Liebhaber vereinfachen können. Wir begeben uns also nach West Cobra.

West Cobra

Im Nordwesten mit dem Ingenieur sprechen. Wir versprechen ihm zu helfen und bekommen dafür eine Pfeife. Die Karte von West Cobra bekommt man, wenn die Lieferantenfiliale in West Cobra besucht wird. Die ersten vier Aufträge erledigen wir sofort. Dabei fällt uns der Mann auf, der im nordöstlichen Haus wohnt. Ein Besuch in der Bar ist hilfreich.

Wenn wir nun bei ihm noch einmal liefern, werden wir ins Wohnzimmer vorgelassen. Nachdem die Flasche heruntergefallen ist, versprechen wir ihm, eine neue zu besorgen. Schnell in die Bar und neue Informationen einholen. Jetzt geht man in den Adult Toy Shop (ab jetzt kann man dort nichts mehr einkaufen) und spricht den Verkäufer auf den Whisky an. Wir bekommen zwei umsonst, wenn wir deren Versteck finden.

Nun begeben wir uns wieder in die Bar und sammeln Infos. Der Weg führt uns in den Dowling Club, im Süden der Stadt. Unsere Freundin lernt



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

A-Train, komplett deutsch	89,00	Jonathan, komplett deutsch	89,00
1869, komplett deutsch	75,50	Lionheart, Anleitung deutsch	64,00
Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
Ancient Art of War in the Skies, Handb. dt.	64,00	McDonald Land, Anleitung deutsch	53,00
Arabian Nights, komplett deutsch	69,00	MAD TV, komplett deutsch	74,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Bundesliga Manager profess. 2.0, kpl. dt.	76,50	Perfect General, Anleitung deutsch	82,50
Campaign, komplett deutsch	69,00	Perfect General Datedisk, Anlgt. deutsch	55,00
Chaos Engine, Anleitung deutsch	55,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Chuck Rock II, Anleitung deutsch	53,00	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Combat Air Control, Anleitung deutsch	67,50	Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Creepies, Anleitung deutsch	69,00	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
D-Day, Anleitung deutsch	92,50	Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Dalkmeier, deutsch	82,50	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	64,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Rome, komplett deutsch	67,90
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Dune II, komplett deutsch	57,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Sim Ant, komplett deutsch	89,00
Enlity, Anleitung deutsch	67,00	Sim Earth, komplett deutsch	88,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	89,00	Sim Life, komplett deutsch	89,00
Flashback, komplett deutsch	69,00	Sleepwalkers, Anleitung deutsch	67,50
Football Manager III, Anleitung deutsch	76,50	Sleedlighter II, Anleitung deutsch	64,00
Goal (Kick Off III) deutsche Version	55,50	Super Frog, Anleitung deutsch	55,00
Grand Prix (MICROPROSE) Handbuch dt.	79,50	Syndicate, komplett deutsch	67,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
History Line, komplett deutsch	79,50	Transactica, komplett deutsch	55,00
Humans, komplett deutsch	64,00	Walker, Anleitung deutsch	52,50
Ishai II, komplett deutsch	55,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	64,00	Waxworks, komplett deutsch	69,00
Lemmings 2, Anleitung deutsch	69,00	Whales Voyage, kpl. deutsch (auch A1200)	67,00
Lotus Compilation (1, 2 und 3) Anleit. dt.	64,00	WWF 2	55,00
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00	Yo Joe, deutsche Version	a.A.
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00	X-Copy Tools mit Hardware, komplett dt.	79,50

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,00	Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Reveit „Motor Stars“, Anlgt. dt.	CD-ROM 99,00
Aces of the Pacific		Seventh Guest	
Handb. dt./Aces Mission	79,50/49,00	Anlgt. dt., m. Video	CD-ROM 139,00
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50	Sherlock Holmes III	CD-ROM 113,50
Alone in the Dark, komplett deutsch	95,00	Space Quest IV/Willy Beamish, je	CD-ROM 83,75
Ambush at Sorinor, komplett deutsch	95,00	W. Commander II Incl.	
Battle Chess 4000, Anleit. deutsch (SVGA)	73,50	Speech u. 20. pers.	CD-ROM 109,50
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	W. Commander II u.	
Beauty and the Beast, komplett deutsch	89,00	U-Underworld	CD-ROM 109,50
Betrayal at Krondor, Handbuch deutsch	79,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Blue Force, komplett deutsch	76,50	Mailac Mansion II	
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	(Day of the Tent.), kpl. dt.	95,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Might & Magic V, komplett deutsch	+ 95,00
Burning Steel-Data		Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
„Superschiffe“ u. „Data 1“	je 39,90	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Burntime, komplett deutsch	89,00	Phantom of Opera, komplett deutsch	+ 95,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Pinball I, Windows	74,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	69,50
Comanche, Max, Dveikill, komplett deutsch	95,00	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Comanche-Scenery-Disk, kpl. deutsch	55,50	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50
Cyberace	+ 89,00	Protosai, komplett deutsch	73,50
Dartlight, Handbuch deutsch	95,00	Rags to Riches, Handbuch deutsch	89,00
Dune II, komplett deutsch	69,00	Railroad Tycoon De Luxe, kompl. deutsch	95,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
Eye of the Beholder III, komplett deutsch	89,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
Empire De Luxe	82,50	Red Baron Mission Disk, komplett deutsch	49,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
F 16 Falcon Missin Disk, Handbuch deutsch	64,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Scenery „Sound & Graphics Upgrade“ (FS 4)	55,00	Space Hulk, Anleitung deutsch	89,00
Scenery „Deutsche Küsten“ u.		Space Quest IV, komplett deutsch	95,00
„Mittelgebirge“	je 49,00	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery		Street Fighter II, Anleitung deutsch	69,50
„Ruhgeb-Rheinland“ u. „Frankfurt“	je 49,00	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Flashback, komplett deutsch	74,50	Strike Commander Speech Pck Anlgt. dt.	42,50
Freddy Phaxas, komplett deutsch	74,50	Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00	Syndicate, komplett deutsch	89,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Gunship 2000 Szenario, Handbuch deutsch	64,00	The Legacy, komplett deutsch	95,00
Hannibal, komplett deutsch	89,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Hannibal Jump Jet (MICROPROSE) Handb. dt.	89,00	Transactica, komplett deutsch	64,00
High Command	89,00	Ultima VII Tell II, Handbuch deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	89,00	Ultima Underworld, Handbuch deutsch	82,50
Inca, komplett deutsch	76,50	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	War in the Gulf, komplett deutsch	82,50
Incredible Machine II	+ 76,50	Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Ishai II, Anleitung deutsch	64,00	Wing Commander II Speech Pack	39,90
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00	W. Comm. II, Special Operations I u. II	je 49,00
Lands of Lore	+ a.A.	Xenobots, Handbuch deutsch	82,50
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Legend of Kyrandia 2	+ a.A.	X-Wing Mission Disk, Anleitung deutsch	47,00
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	Soundblaster 2.0 De Luxe Ed., Handb. dt.	175,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	Soundblaster pro, De Luxe Ed., Handb. dt.	299,00
L. Course		Soundblaster pro 15 (CD-Qualität), dt.	375,00
„M. Kea“/„Pinehurst“/„Banff“/„Belfry“	je 47,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität) dt.	499,00
Chessmaster pro Windows	CD-ROM 109,00	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Cyberace	CD-ROM + 99,00	Gravis-Joystick „Analog Pro“	94,50
Dark Seed, Anlgt. deutsch	CD-ROM 89,00	Gravis-Elmulator Gamecard bis 50 Mhz	64,50
Dune I, komplett deutsch	CD-ROM 82,50	Virtual Pilot, Flug- u. Fahrslm.-Steuerung	175,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90		
Indiana Jones IV, deutsch	CD-ROM 95,00		
Indiana Jones V, deutsch	CD-ROM 109,00		
Laura Bow II, Anleitung deutsch	CD-ROM 82,50		
Legend of Kyrandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50		

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,- • UPS-VERSAND 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSHECKS PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 2088 oder 02103/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

jetzt Dowzing und wir sind wieder allein.

Inzwischen können wir uns für \$100 mit der Frau in der Bar einige schöne Stunden machen. Danach holen wir unsere Freundin ab und gehen in den Toy-Shop. Alle Schränke werden untersucht. Der oberste der linken Reihe ist der richtige Schrank. Im Geheimraum dahinter finden wir in den Schränken die Whiskyflaschen. Wir reden noch einmal mit dem Verkäufer, der uns eine Flasche mit Gin schenkt. Dem unfreundlichen Mann ersetzen wir seine Flasche, mit der anderen gehen wir in die Bar. In der Bar machen wir den rechten Mann besoffen, indem wir immer wieder mit ihm reden. Er gibt uns viele Hinweise und zeigt uns eine Mitgliedskarte. Nun verlassen wir die Bar und kämpfen ein wenig.

Wir betreten die Bar wieder und stehlen dem Betrunkenen seine Mitgliedskarte. Mit dieser können wir endlich in den Leather & Chains Club hinein. Hier müssen alle Teppiche genau untersucht werden. Jeder Flecken sollte gründlich betrachtet werden, die Belohnung ist ein Schlüssel. Mit Hilfe von Giftpfeilen wird die Domina besiegt und die rechte Tür mit dem Schlüssel geöffnet. Ca. 20 Giftpfeile sollten noch übrig sein. Wir betreten den Raum und befreien die Tochter des Ingenieurs. Beim Verlassen des Gebäudes stellt sich uns der Boß von West Cobra zum Kampf. Er wird mit unseren Pfeilen oder dem Gin besiegt. Die Pfeile sind besser. In Central Cobra gehen wir zur Bahnstation. Eine Verabredung mit Yvonne ist nun angesagt. Zurück in West Cobra gehen wir zur Lieferanten-Filliale und kündigen. Wir bekommen eine Karte von Süd Cobra. Es empfiehlt sich, die besten Waffen und die besten Kleidungsstücke zu kaufen. Mit der Bahn fahren wir jetzt nach Süd Cobra.

Süd Cobra

Als erstes sollten alle Gebäude und Büsche untersucht werden; irgendwann finden wir eine Karte von Ost Cobra. Die Waffen sollten gekauft werden, weil sie sehr gut sind. Das gleiche gilt für die Kleidung. Im Nordwesten gibt es einen Laden, der eine Brosche verkauft. Diese sollte gekauft werden. Im Osten von diesem Laden steht ein großes Gebäude. Wir betreten es im Laufe des Spiels immer wieder. Durch die Brosche wird dort die

Angestellte besänftigt. Diese rückt dann nach und nach Karten von der Festung General Fist' heraus. Im Nordosten steht ein Haus, zu dem man nur durch einen langen Weg kommt. Melissa ist die Assistentin von Donna und hat uns einiges zu sagen. Wir begeben uns in die Bar und sammeln Informationen. Wir hören von einem Mann, der junge Leute fürs Militär anwerben möchte. Nicht weit entfernt von der Bar gibt es ein Haus, das einem der Barbesucher gehört.

Dort werden wir von einer Frau abgewimmelt. Wir verlassen das Haus und betreten es erneut durch den östlichen Eingang. Hier treffen wir auf einen Jungen, der Bücher liest. Wir tun es ihm gleich. Alle Bücher, die in diesem Haus sind, müssen gelesen werden (Schränke durchsuchen). Nachdem das getan wurde, gehen wir zur Polizeistation, die im Westen liegt. Die Station wurde aber vom Militär besetzt. Wir gehen noch einmal Bücher lesen und besuchen Melissa ein zweites Mal. In der Nähe der Bar steht nun ein Mann vom Militär. Wir sprechen mit ihm, aber er findet uns nicht gut genug für die Armee. Frustriert gehen wir zurück in die Bar und hören von einem Depot.

Dieses Depot ist südlich der Polizeistation und läßt sich jetzt mit der Axt öffnen. In dem Depot sind Kleidungsstücke für Soldaten, mit denen wir uns gleich eindecken. In der Polizeistation werden wir aber von dem Soldaten abgewiesen, weil unser Rang zu niedrig ist, deshalb gehen wir in die Bar und erfahren etwas von einem Colonel. Im Nordwesten steht ein Haus, das einem Barbesucher gehört. Wir schicken den kleinen Jungen ins Bett und schalten den Fernseher aus. Danach reden wir mit ihm und er sagt uns, wo der Schlüssel für die anderen Räume ist. Wir holen uns den Schlüssel und betreten die Räume. Der Schrank wird durchsucht und die Abzeichen werden an die Uniform geheftet. In der Polizeistation macht uns der Soldat nun den Weg frei und wir gehen nach oben. Dort wenden wir uns nach rechts. Im letzten Raum müssen wir einen Soldaten töten, der uns davor von einem Geheimgang erzählt. Wir gehen nach links in den Raum mit den vielen Schränken und unsere Freundin findet etwas. Sie möchte ihren Dowzing Skill erhöhen, um den Geheimgang

zu finden und verläßt uns deshalb.

Wenn wir weiter nach rechts gehen und dann nach unten, stehen wir direkt hinter einem Soldaten. Die Tür läßt sich nicht öffnen, aber es gibt hier eine Geheimtür. Wenn wir sie nicht alleine finden, müssen wir mit unserer Freundin zurückkehren. Wir gehen nun zur Bar, in der wir für \$400 ein Mädchen haben können (der Preis kann heruntergehandelt werden). Jetzt holen wir unsere Freundin aus West Cobra ab und gehen wieder zur Polizeistation. Sie findet nun den Geheimgang, durch den wir in die Festung gelangen. Es ist hilfreich, die Statuen zu untersuchen. Das zweite Level der Festung ist einfach. An einigen Stellen ist der Boden dunkel gefärbt und ein Ritter greift uns an. Nachdem er besiegt wurde, finden wir an dieser Stelle einen

Mißgeschick. Dabei haben wir ihn nur eine kleine Ohrfeige verpaßt.

Durch das Haupttor verlassen wir die Festung und gehen nach Hause zurück. Dort empfängt uns unsere Begleiterin mit der Tochter des Bürgermeisters.

Wir gehen in die Stadthalle (nordöstliches großes Gebäude in C. Cobra) und bekommen dort eine Helferin, die die Tochter während unserer Abwesenheit betreut. Nun kann man sich mit Melissa verabreden. Dann begeben wir uns nach Ost Cobra, denn die Brücke ist endlich repariert. Wir müssen ein Gegengift für die Tochter des Bürgermeisters finden.

Ost Cobra

Der erste Weg führt uns in die Bar. Wir müssen einen Mann finden, der uns Anzüge zum



Schutz gegen die Kälte

Schlüssel, der die Tür öffnet. Das geht jetzt immer so weiter, bis wir die Mitte erreicht haben. Es ist zu erwähnen, daß nicht alle Schlüssel bei einer dunkel gefärbten Stelle sind. Aber wo ein Ritter ist, ist ein Schlüssel. In der Mitte angelangt, müssen wir alle Ritter vernichten und die Juwelen betätigen (einfach die Juwelen berühren). Sie färben sich nun und wenn wir sie wieder berühren, werden wir teleportiert. Der General erwartet uns hier. Wenn seine Leibgarde vernichtet wurde, tötet er sich selber durch ein

geben kann. Anders kann man die Fabrik nicht betreten. Der Mann wohnt in einem Haus in der nordwestlichen Ecke von Ost Cobra. Leider will er uns die Anzüge nicht geben. Im Lebensmittelgeschäft kaufen wir zwei Möhrenkuchen. Diese bringen wir der Frau, die im Norden von Ost Cobra wohnt. Sie gibt uns eine Waffe und zeigt uns ein Bild eines vermißten Mädchens. Nun begeben wir uns an den Strand. Im südlichen Haus hören wir eine Schauergeschichte über das Haus am nördlichen Teil des Strandes. Also gehen wir zu diesem Haus. Unsere

Begleiterin muß warten, aber wir dürfen es betreten. Nachdem wir ein Glas getrunken haben, fallen wir in einen tiefen Schlaf. Wir werden durch unsere Freundin geweckt und finden bei der Frau ein Diamantarmband, welches offensichtlich etwas mit dem Bürgermeister und seiner Tochter zu tun hat.

Im Keller dieses Hauses befreien wir den Gefangenen, der uns als Dank zu sich nach Hause einlädt. Sein Haus ist ebenfalls im Norden von Ost Cobra, unweit von dem der alten Frau entfernt. Wir besuchen ihn, und er verspricht, uns zu helfen, an die Kälteschutzanzüge zu kommen. Wir begeben uns wieder in das Haus im Nordwesten.

Der Mann überläßt uns die Anzüge, doch als Pfand behält er das

die Anzüge wieder gegen das Armband eingetauscht. Jetzt gehen wir nach Hause, geben der Tochter das Gegengift und besuchen die Stadthalle.

Friedhof

Mit der Bahn fahren wir zum Friedhof, aber erst, nachdem wir einen Wächter besiegt haben. Am Friedhof sind alle Häuser zerstört, bis auf eines, in dem wird der Bürgermeister gefangengehalten. Nach seiner Befreiung schenkt er uns eine Karte des Untergrunds. Wir fahren nach C. Cobra zurück und treffen den Bürgermeister in der Stadthalle. Nun können wir uns mit Donna verabreden.

Danach fahren wir zum Friedhof zurück und

Südwesten die linke der beiden Treppen nehmen. Vom Schmied bekommen wir ein besonderes Schwert, welches von nun an unsere beste Waffe sein wird. Über die rechte Treppe gelangen wir zu einem Depot, das gute Ausrüstungsgegenstände versteckt hält. Auch die offenen Kisten sollten durchsucht werden.

Wir begeben uns jetzt nach Norden zu dem großem Raum und kaufen dort die besten Kleidungsstücke, die es zu kaufen gibt. Über die östliche Treppe verlassen wir den Untergrund. Der Eingang zum Schloß ist durch eine Tür versperrt, aber unser Schwert öffnet sie ohne Probleme. Nun können wir das Schloß betreten.

Das Schloß

Als erstes wenden wir uns nach links und gehen die Treppe hinauf. In der Truhe finden wir einen Kristallball, der gleich an der Pyramide angewandt wird. Die Pyramide ändert nun ihre Farbe. Es gibt in dem Schloß vier der Pyramiden. Mit jeder Pyramide, die deaktiviert wird, fällt eine der Laserbarrieren vor dem Versteck des Oberbosses.

Im zweiten Stock versperrt uns eine Tür den Weg, die sich nur mit Dynamit öffnen läßt. Also lassen wir uns im Nordwesten durch die schwarzen Löcher fallen. Wir befinden uns wieder im Untergrund. Der Raum wird durchsucht. Danach begeben wir uns nach unten in die Dunkelheit, wo wir einen Schlüssel und eine Dynamitstange finden. Der Schlüssel öffnet uns die Tür und wir können den Untergrund auf dem gewohnten Weg verlassen. Im Schloß angekommen, öffnen wir die Tür mit dem Dynamit. Die Truhe im Westen wird geöffnet und wir gehen in den dritten Stock. Wir wenden uns nach Osten.

Wenn man geradeaus weitergeht, kommt man zu zwei Truhen. Geht man an der Abzweigung nach unten, kommen wir im Südosten zu dem Leibwächter des Oberbosses. Den zu besiegen, ist schon etwas schwerer. Wir öffnen die Truhe und finden einen Ball. Der läßt sich auf eine beliebige Pyramide verwenden. Da man in der Nähe des Leibwächters auch die Karte des dritten Stockwerkes findet, sind die anderen Pyramiden leicht zu finden. Wir begeben uns jetzt über die südöstliche Treppe nach unten. Über die Tür gelangen wir in den ersten Stock und finden wieder einen

Ball. Nun zurück zu der Tür, die wir vor einiger Zeit aufgesprengt haben.

In das schwarze Feld können wir jetzt, da wir den Schlüssel zu der Tür haben. Aber Vorsicht, das ist eine Falle. Im zweiten Stock befindet sich auch noch der letzte Ball, mit dem sich die letzte Pyramide deaktivieren läßt.

Wir begeben uns über die westliche Treppe wieder in den dritten Stock. Kurz darauf stehen wir vor dem Oberboß. Diesen zu besiegen ist schwer, aber wir haben ja das Schwert.

Bleibt nur noch viel Glück und viel Spaß beim Nachspielen zu wünschen.



betreten den Untergrund über die westliche Statue.

Armband. Endlich können wir die Fabrik betreten. Hier gilt es, an die Juwelen zu kommen und diese zu berühren. Ist das getan, gehen wir nach Norden zum Computer und betätigen diesen. Er öffnet uns die Tür im Osten, wo uns auch schon der Endgegner von Ost Cobra erwartet. Haben wir diesen vernichtet, steigen wir durch die westliche Treppe ein Stockwerk tiefer. Der Computer öffnet uns wieder die Tür. Damit wurde Donna befreit. Sie erzählt uns einiges und gibt uns ein Gegengift für die Tochter des Bürgermeisters. Nun werden

Bevor wir den Untergrund über die östliche Treppe wieder verlassen, müssen wir alle Menschen angesprochen haben. Auf der Karte sind Betten als weiße Flecken eingezeichnet.

An jedem Bett steht auch ein Mitglied der Untergrundorganisation. Das gleiche gilt auch für Schränke. Man sollte mit jedem Mitglied reden, weil man so zu den zwei ersten Karten des Schlosses kommt. Der Führer der Organisation schickt uns zum Schmied. Zu ihm kommen wir, wenn wir im



Goal

Kickerprofi Dennis Knoblauch aus Kamen hält jeden Elfmeter und dribbelt wichtige Tips in die Redaktion.

Allgemeines

Man sollte möglichst wenig grätschen. Im eigenen Strafraum liegt die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß der Gegner einen Elfmeter bekommt. Dazu kommt, daß der Schiri oft auch nach einem Foul im Mittelfeld die rote Karte zeigt.

Alternative: Wenn man die Zeit (und den Raum) hat, sollte man hinter dem Gegner herlaufen. Irgendwann schubst Euer Spieler dann leicht und der Gegner fällt auf die Nase. Dieses versteckte Foul übersieht der Schiri oft.

Für Spieler, die selbst oft foulern, ist David Nigg zu empfehlen. Diejenigen, die nicht oder wenig foulern, sollten T. Hart wählen.

Für Spieler, die die Ballführung schon gut beherrschen, ist es leicht, lange im Strafraum herumzuirren, ohne

den Ball zu verlieren. Wenn Ihr viele Haken schlägt, verliert der Computer die Nerven und foul't Euch.

Am sichersten verwandelt man entweder oben links oder in der Mitte oben.

Taktik

Mit der Aufstellung 4-3-3 sind die Skizzen am einfachsten in die Tat umzusetzen.

Auswechselspieler

Man sollte einen Defensiv- und einen Offensivspieler auf die Bank setzen. Es passiert oft, daß ein Verteidiger eine gelbe Karte bekommt. Dann sollte man ihn zur Vorsicht austauschen.

Wenn ein Stürmer versucht, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bekommen, riskiert er ebenfalls eine gelbe Karte. Auch dann: Auswechseln. Sollte ein Mittelfeldspieler Gelb kassieren, stellt die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 um und wechselt für ihn einen Stürmer ein.

Ansonsten sollte man nicht zu früh auswechseln, da ein Spieler verletzt werden könnte

und man ihn dann auswechseln muß.

Zu den Skizzen:

1. Man läuft entweder halb-links oder halb-rechts in den Strafraum und schneidet dann den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart den Ball noch berühren, heißt es abstauben.

2. Man läuft mit einem Spieler halb-links oder halb-rechts in den Strafraum und am 5-Meter-Raum paßt man quer. Hat man die Aufstellung 4-3-3 gewählt, steht nun ein weiterer Stürmer frei und Ihr könnt Euch die Ecke aussuchen.

3. Ihr lauft mit einem Spieler halb-links oder halb-rechts auf den Strafraum zu und an der Grenze paßt Ihr. Euer zweiter Stürmer nimmt den Ball an und Ihr braucht bloß noch in die lange Ecke zu schießen.

4. Ihr lauft gerade auf das Tor zu und zieht einfach ab. Schlechtere Torhüter lassen den Ball nur abklatschen und einer von Euren Stürmern kann ihn sich dann schnappen.

Nun ist es zu empfehlen, in die lange Ecke zu schießen, da

man dann den Keeper auf dem falschen Fuß erwischet.

Die einfachste Lösung: ... können leider nur Modulbesitzer wählen: In Adresse 010403 finden sich sowohl die von Euch erzielten als auch die vom Computer erzielten Tore (im 2-Spieler-Modus die Tore von Spieler 1 und 2).

Burnin' Steel

Altmatrose Günter Ciuha aus Wesel schickt uns sein Seemannsgarn.

Allgemeine Tips

Ihr solltet vorher mindestens ein taktisches Gefecht und eine Operation durchgespielt haben, damit Ihr lernt, die Schiffe und Verbände richtig in Schußposition zu manövrieren.

Es ist bei dieser Simulation nicht möglich, einen starren Lösungsweg vorzugeben, da der Computer die gegnerischen Schritte jedesmal anders verteilt.

Ihr habt in den vier Jahren, die diese Simulation umfaßt, nur 10 (bzw. 11) Großkampfschiffe zur Verfügung. Deshalb unbedingt den Totalverlust dieser Einheiten vermeiden!

Nach jedem Gefecht die Zeit in der Simulation ca. 1 Stunde verstreichen lassen, abspeichern und den Kurs ändern. So habt Ihr die Möglichkeit, Fehler zu korrigieren und es anschließend besser zu machen – anders könnt Ihr nicht gewinnen.

Das Programm behandelt die deutsche Seite nicht gerade fair. Britische Zerstörer z.B. fügen mit ihren 4,7-Zoll-Kanönchen deutschen Schlachtschiffen schwerste Beschädigungen zu.

Grundlagen

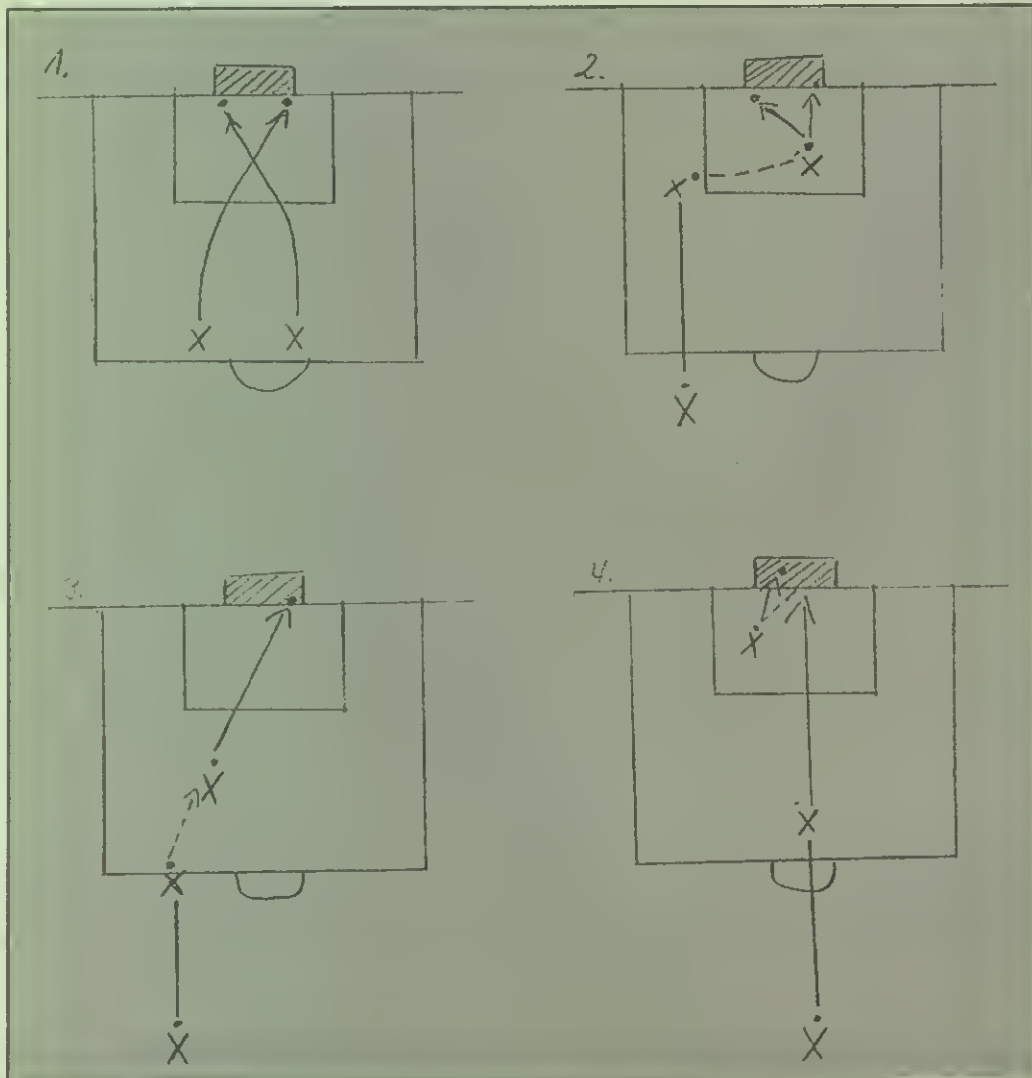
Alle Schiffe eines Kampfverbandes werden manuell gesteuert.

Die Fliegeraktionsbereichsfilter immer eingeschaltet lassen!

Kampfverbände, die den Fliegeraktionsbereich des Gegners durchlaufen, sollten unbedingt vor diesem Bereich stoppen und ca. 1-2 Stunden vor Einbruch der Dunkelheit weiterlaufen lassen. Bei Nacht erfolgen keine Fliegerangriffe.

Bei den deutschen Versorgungsschiffen erhaltet Ihr lediglich Sprit – keine Munition.

Bei überlegenen oder gleichstarken Gegnern abdrehen! Nach jedem Einsatz abspeichern.



Schiffe sollte man immer einen Tag im Hafen belassen, dann werden sie voll munitioniert. Nur vier Schiffe in die Werft! Immer wieder die Shetlands anlaufen (um angegriffen zu werden).

Nach erfolgtem Gefecht geht es zurück nach Kiel. Beschädigte Schiffe nur bis 80% einsetzen!

Britische Schlachtschiffe sind sehr schwer zu versenken. Nur mit mindestens zwei eigenen Schlachtschiffen angreifen!

Beim Torpedieren nicht zu nah an das Ziel heranfahren – die Torpedos laufen dann unter dem Schiff durch, ohne es zu beschädigen.

Immer eine Kampfgruppe mit vier Zerstörern in der Nordsee belassen!

Die Effizienz der Werften von Bergen und Tromsø ist gleich Null – sie sind nur zum Tanken und Munitionieren nutzbar. Je einen Zerstörer in die Werft legen. Sie dienen als Zielschiffe für Bombenangriffe der Royal Airforce.

Kiel und Brest werden dadurch sehr entlastet. Es werden immer nur die in der Werft liegenden Schiffe bombardiert.

Ihr solltet nie versuchen, durch den Englischen Kanal nach Kiel zu gelangen – dort droht Euch Schiffsverlust durch Minen!

Nach Aufnahme der Konvoiroute Endl-Murmansk alle Zerstörer nach Tromsø verlegen. Die Konvois werden nur selten von schweren Einheiten begleitet; in der Regel von maximal zwei Zerstörern bis zu überhaupt keinem Geleitschutz.

Bei Geleitzugsgefechten immer zuerst die Bewacher niederkämpfen. Achtet besonders auf Zerstörer – Ihr dürft sie nicht zum Torpedoabschuß kommen lassen. Falls es doch passiert: sofort mit Hardruder abdrehen, dann laufen die Torpedos ins Leere.

Die Händler sollte man nur mit Nebenwaffen bekämpfen (Haupt- und Nebenziel ausschalten). Danach bringt man Schiff oder Verband nahe ans Geleit (5-8 km) oder durch die Mitte des Konvois. Achtung: Einige Schiffe verschießen nur etwa die Hälfte ihres Munitionsvorrats!

Ihr solltet immer bestrebt sein, die Munition der Haupt-

waffen einzusparen.

Gegnerische Kampfgruppen tauchen unvermutet auf. Wenn die Batterien im Wirkungsbereich sind (rechter Drehschalter auf Voll), nur noch Kurskorrekturen in maximal 10° Schritten ausführen.

Die erste Aktion

Spielbeginn:
4. September 1939
Spielende:
1. September 1943

Verfügbare Einheiten in Kiel:
Schlachtschiff Scheer und Graf Spee; Kreuzer Hipper und 21 Zerstörer.

Vor der Küste Grönlands:
Schlachtschiff Lützow.

Einen Kampfverband mit vier Zerstörern bilden und diesen als Lockvogel in die Nordsee senden. Außerhalb der Fliegerreichweite einen Kampfverband mit den Schlachtschiffen Scheer und Spee und dem Kreuzer Hipper bilden. Die Schiffe nun zum Durchbruch in den Atlantik zwischen den Shetlands und Island in Marsch setzen. Die Durchfahrt ist schwer bewacht; der Verband wird anfangs immer angegriffen.

Nach dem Gefecht (Sheffield und Liverpool sind versenkt) den Kampfverband mit SL Lützow verbinden und auf gleichem Weg zurück nach Kiel. Die beschädigten Schiffe kommen in die Werft.

Nun solltet Ihr bis zum 24. September warten. SL Scharnhorst und Gneisenau sind jetzt verfügbar. Mit allen

schweren Einheiten wieder zu den Shetlands laufen, nach erfolgtem Gefecht wieder zurück nach Kiel etc.

Nach diesem Muster weiter verfahren, bis eine große Anzahl britischer Schiffe versenkt ist. Bei Bedarf warten, bis Schiffe aus der Werft zurück sind. Den Händlern muß man am Anfang keine Beachtung schenken.

Robosports

Andreas Fröhlich aus Bad Aibling hat sich ausgiebig mit Maxis fantastischem Netzwerkspiel befaßt. Hier das Ergebnis:

Roboter und Zusatzbewaffnungen

1. Rifle-Robot: Gut gepanzert; auch auf große Entfernungen sehr treffsicher. Wird am besten in den Computer- und Vorstadtarenen eingesetzt.

2. Burst-Robot: Gut gepanzert; trifft auf alle Entfernungen relativ gut. Eignet sich für Hinterhalte. Kann in allen Arenen eingesetzt werden.

3. Auto-Robot: Schwach gepanzert, trifft selten. Jedoch hervorragend für Hinterhalte geeignet. Der beste Einsatzort sind die Ruinen.

4. Missile-Robot: Schwach gepanzert; trifft gut auf mittlere Entfernungen. Mit Einschränkungen für alle Arenen geeignet.

5. Stealth-Robot: Gut gepanzert; trifft gut auf alle Entfernungen. Der beste Roboter für

Hinterhalte; bewährt sich in den Ruinen und in der

Vorstadt.

6. Grenades: Gute Zusatzbewaffnung; trifft jedoch nur auf kurze Entfernungen. Am besten geeignet für die Ruinen.

7. Zap: Wirkt nur bei Berührung des Feindes. Am besten für Hinterhalte mit Stealth-Robots geeignet, sonst nur selten wirksam.

8. Zeitbombe: Wenn sie gut platziert ist, vernichtet sie so ziemlich alles im Umkreis von vier Feldern. Am besten wird ein Stealth-Robot damit ausgerüstet.

Die Arenen

1. Ruinen: Da hier die Schußfelder sehr eingeengt sind, setzt man seine Einheiten aus Auto- Burst- und Stealth-Robotern zusammen. Granaten sind ebenfalls sehr geeignet. Manchmal sind auch Missile-Robots nützlich.

2. Vorstadt: Wegen der großen Entfernungen sollte man ausschließlich Missile-, Burst- und Rifle-Robots einsetzen. Granaten sind kaum geeignet. Ein paar Stealth-Robots können dagegen nie schaden.

3. Computer: Das Hauptgewicht liegt hier bei den Missile-Robots. Zusätzlich kann man auch Rifle- und Burst-Robots einsetzen. Stealth-Robots und Granaten sind weniger geeignet.

Die Sportarten

1. Survival: Wer zuerst schießt, gewinnt...

2. Treasure Hunt: Um möglichst viele Münzen zu erfassen, sollte jeder Roboter seine letzte halbe Sekunde für

einen "Rundumscan" benutzen. Man darf sich nie dazu verleiten lassen, ungedeckt ins Freie zu gehen, nur um eine Münze zu bekommen.

3. Baseball: Wenn man sich die Voreinstellung der Basen einprägt, kann man sie auf dem Schlachtfeld sehr leicht finden. Eile ist geboten: Das Spiel ist verloren, wenn der Gegner zuerst alle Basen berührt.

4. Hostage: Die eigene Geisel versteckt man in einem Gebiet mit möglichst wenig Öffnungen. Dann sollte man sich verbarrikadieren und die Angreifer vernichten. Ist dies geschehen, greift man mit seinen intakten Robotern an. Die Beschädigten läßt man als Bewacher für die Geisel zurück.

Allgemeine Tips

1. Teams aus zwei Robotern mit unterschiedlicher Bewaffnung bewähren sich immer, so z.B. Missile-Auto/Burst/Rifle. Der Scan-Bereich sollte bei beiden Robotern gleich eingestellt werden, so daß sich die unterschiedlichen Waffen ergänzen.

2. Stealth-Robots sollte man für Hinterhalte benutzen. Man plaziert sie an engen Stellen, an denen der Gegner vorbei muß und stellt sie auf "Dauer-Zappen". Der Feind kann den Roboter nicht sehen und läuft in die Falle.

3. Nie sehr große Entfernungen in einem Zug zurücklegen.

4. Stellt man sich in einen engen Gang oder zwischen zwei Häuser, so hat der Gegner kaum eine Trefferchance.

5. Gezieltes Feuer mit munitionsunabhängigen Waffen ist nur auf sehr kurze Entfernungen effektiv.

6. Mit Explosivgeschossen sollte man – wenn möglich – immer zielen (sparsamer und genauer).

7. Man sollte ständig ein paar Explosivgeschosse für den Notfall in Reserve haben.

8. Die feindlichen Roboter bewegen sich oft alle auf einem Haufen. Wenn man den Gegner nur gut beobachtet, kann man seine Bewegungsrichtung feststellen und eine Zeitbombe an der richtigen Stelle plazieren.

9. Wenn man einen Roboter im Dock zurückbehält, hat man

die Möglichkeit, ihn später in der Schlacht an einem günstigen Ort im eigenen Gebiet erscheinen zu lassen.

Hannibal

Daniel Walther aus Stuttgart hat siegreich die Alpen überquert und lehrt den Römern das Fürchten.

Allgemeine Tips

– Wenn es zum Aufstand kommt, so schnell wie möglich die aufständische Stadt erobern und plündern. Dies schreckt zum einen die anderen Städte ab, verhindert aber auch eine erneute Revolte in der betroffenen Stadt.

– Die Überquerung von Gebirgen kann größere

hinterlassen, um Aufstände zu verhindern.

– Die Steuersätze sollte man lassen wie sie sind, um keine Revolte zu entfachen.

– Wenn Ihr eine Provinz angegriffen habt, erobert zunächst nur die kleineren Städte; die größeren ergeben sich dann meist kampfflos. So schont man die eigene Armee.

– Städte mit Minen sollten Eure ersten Ziele sein, da man mit ihnen das meiste Geld machen kann.

Das Römische Reich vertolgt in diesem Spiel immer die gleiche Strategie. Deswegen nun wichtige Gegenmaßnahmen zu den Aktionen Roms:

– Rom wird zu Beginn fünf Armeen aufstellen, um seine

römische Legion bricht nach kurzer Zeit die Belagerung ab, bleibt aber vor den Toren der Stadt und tritt nicht mehr in Aktion.

– Die zweite Legion mit ca. 35.000 Mann wird sich ebenfalls in Ostia einschiffen, jedoch den nördlichen Kurs, Richtung Genua, wählen, um zunächst diesen Hafen für Rom zu erobern und dann in westliche Richtung weiterzusegeln, um in Massilia die neue sechste Legion aufzustellen (zwischen 10.000 und 15.000 Mann). Jetzt fährt sie auf den Hafen Tarraco zu, um dort zu landen und gefährdet damit unsere Besitzungen in Spanien. Um dies zu verhindern, kann man genauso verfahren wie oben. Tarraco muß natürlich vorher erobert werden. Oder aber: Man vernichtet sie gleich mit der Hauptarmee aus Carthago Nova.

– Die dritte Legion (20.000 Mann) marschiert zu Land Richtung Nordosten, um dort neue Kolonien zu erobern.

– Durch die ständigen kriegerischen Auseinandersetzungen bei der Eroberung wird diese Legion so stark dezimiert, daß sie keine wirkliche Gefahr darstellt. Doch sollte das von ihr eroberte Gebiet nicht angegriffen werden – das würde nur zu Aufständen führen. Begnügt Euch mit der Vernichtung der römischen Armee, dann fallen diese Gebiete mit der Zeit automatisch von Rom ab.

– Die fünfte Legion (die vierte wurde ja in Sizilien aufgelöst) von ca. 20.000 Mann wird in Rom als Schutzarmee stationiert.

– Die sechste Legion, die ja erst in Massilia aufgestellt wird, bewegt sich immer in der Nähe von Genua, um diesen wichtigen Hafen und die Umgebung für Rom zu schützen. Eventuell wird sie einige Städte hinzuerobern.

– Da sie sich relativ passiv verhält, wird sie uns nicht gefährlich und braucht erst später von einer stärkeren karthagischen Streitmacht vernichtet zu werden.

Bis zum 1. September des nächsten Jahres, wenn Rom eine neue Legion aufstellen kann, ist jetzt genug Zeit, die eigenen Interessen zu verwirklichen. In dieser Zeit sollten Spanien, Mauretanien,



Verluste

mit sich bringen als der schnellere Seeweg.

– Der lange Weg entlang der Küste ist sicherer als der direkte über das Meer.

– Gleich am 1. November das Winterlager beziehen, sonst erleidet man große Verluste durch die Kälte.

– Nur strategisch wichtige Städte wie z.B. Häfen brauchen eine Stadtmee (5.000-10.000 Mann).

– Nur große Länder (wie z.B. Hispania, Aegyptus, Mauretanien, Syrien) erobern; mit kleineren Ländern nur verhandeln, denn man muß in jeder Kolonie eine Armee

Ziele

zu erreichen.

– Die erste mit einer ungefähren Stärke von 32.000 Mann wird sich in Ostia einschiffen, nach Sizilien segeln, sich mit der dortigen vierten Legion (ca. 10.000 Mann) verbinden und dann auf direktem Wege unsere Hauptstadt Karthago angreifen und belagern.

– Um die Einnahme zu verhindern, wird die Stadtmee durch unsere dritte Armee um 2.000-3.000 Mann verstärkt. Der Rest unserer dritten Armee wird aus Karthago in die Umgebung gesandt, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Die

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L	Curse of Enchirion	(L P)	Final Fantasy Legend	A	King's Quest 3	L	Navy Seal	A	Rax Rabalar	(L P)	Star Trek - 25th Anniversary	(L P)
688 Amok Submarine	A	Curse of the Azure Bonds	L P	Line Brigade	A	King's Quest 4	A	Neomancer	L P	Rings of Medusa	(L P)	Star Trek 5	A
7th Guest	(L P)	Dagger of Ammon Ra	(L P)	Fish	L	King's Quest 5	(L P)	New Zealand Story	A	Rise of the Dragon	A	Starlander	A
Abandoned Places	L P	Dark Veld	(L P)	Location of Dreams	L	King's Quest 6	L	Occo	L P	Roadwar 2000	L P	Starlander 2	A
Ad Lib Soundkarte	A	Day of the Viper	L P	Freddy Phantoms	(L P)	Kingdoms of England	L	Panzer Battles	L	Robica	L P	Star Trek	A
Adventure of Link	A	Deathfall	A	Lure Wars	(L P)	Knights of Legend	L	Panzer Strike	A	Rommel	A	Stellar Crusade	A
Aranea Rangers	A	Deceivers B. Am. Civ. War	L P	Goldragon's Domain	(L P)	Kull	(L P)	Power The	A	Russian	A	Stellar Assault	A
Alone in the Dark	(L P)	Defender of the Crown	A	Gateway to the Sav. Front	L P	Landst. von Marneville	L	Personal Nightmare	P	Savage Incurs The	I P	Sword of Aragon	(L P)
Almanac Fantasy - Dmg	L P	Demo Yu 2	L	Gato	A	Last Ninja	A	Phantasia 1	L	Schwarze Auge Das	A	Sword of Vengeance	(L P)
Almanac Fantasy - Dmg	L P	Demo Yu 2	L	Germany 1985	A	Last Ninja 2	L	Phantasia 2	L	Shadow of the Silver Blades	A	Tangled Tales	A
Amazon-Guardians of Eden	(L P)	Demon's Winter	L	Gethburg	A	Legacy of the Ancient	L	Phantasia 3	L	Sentinel World (Parag.)	A	Transworld	L
Bad Blood	L P	Dip. Paint 3	A	Goblins 2	L	Legend of Blackshiver	L	Phantasia 4	L	Sentinel Worlds	L	Ultima 1	A
Balance of Power 1990 Ld	(L P)	Drachen von Laos	L	Gold Rush	L P	Legend of Loargh	L	Phantasia 5	L	Shadow of the Beast	L	Ultima 2	A
Bone of the Cosmo Forge	(L P)	Dragon Wars	L	Gunsling	L	Legend of Loargh 2	L	Phantasia 6	L	Shadow of the Comet	(L P)	Ultima 3	L P
Bord's Isle 1	L P	Dragon's Breath	L	Heint of Chiro	(L P)	Legend of Loargh 3	L	Phantasia 7	L	Shadow of the Comet 2	L	Ultima 4	L P
Bord's Isle 2	L P	Dragon's Lair	L	Heldent	L	Legend of Loargh 4	L	Phantasia 8	L	Shadow of the Comet 3	L	Ultima 5	L P
Bord's Isle 3	L P	Drachent	L	Hollowoon	L	Legend of Loargh 5	L	Phantasia 9	L	Shadow of the Comet 4	L	Ultima 6	L P
Battle of Anhelam	L	Dungeon Master	L	Hollowoon 2	L	Legend of Loargh 6	L	Phantasia 10	L	Shadow of the Comet 5	L	Ultima 7 - Large Ol Virus	L P
Battlehawks 1942	L	Eco Quest	(L P)	Hollowoon 3	L	Legend of Loargh 7	L	Phantasia 11	L	Shadow of the Comet 6	L	Ultima Underworld 1	L P
Battlehawks 1942	L	Eco Quest	(L P)	Hollowoon 4	L	Legend of Loargh 8	L	Phantasia 12	L	Shadow of the Comet 7	L	Ultima Underworld 2	L P
Beastlink	L	Ethra 1 (incl. 64)	L	Hollowoon 5	L	Legend of Loargh 9	L	Phantasia 13	L	Shadow of the Comet 8	L	Ultima Underworld 3	L P
Black Cauldron	L	Ethra 2	L	Hollowoon 6	L	Legend of Loargh 10	L	Phantasia 14	L	Shadow of the Comet 9	L	Ultima Underworld 4	L P
Bloodbath	L	Empire of the Minis	L	Hollowoon 7	L	Legend of Loargh 11	L	Phantasia 15	L	Shadow of the Comet 10	L	Ultima Underworld 5	L P
Bubble Ghost	L	Eris the Voodoo	(L P)	Hollowoon 8	L	Legend of Loargh 12	L	Phantasia 16	L	Shadow of the Comet 11	L	Ultima Underworld 6	L P
Burk Rogers	L P	Europe Abaze	L	Hollowoon 9	L	Legend of Loargh 13	L	Phantasia 17	L	Shadow of the Comet 12	L	Ultima Underworld 7	L P
Calder	L	Eternum	L P	Hollowoon 10	L	Legend of Loargh 14	L	Phantasia 18	L	Shadow of the Comet 13	L	Ultima Underworld 8	L P
Carrier Command	L	Eye of the Beholder 1	(L P)	Hollowoon 11	L	Legend of Loargh 15	L	Phantasia 19	L	Shadow of the Comet 14	L	Ultima Underworld 9	L P
Chaos Strikes Back	L P	Eye of the Beholder 2	(L P)	Hollowoon 12	L	Legend of Loargh 16	L	Phantasia 20	L	Shadow of the Comet 15	L	Ultima Underworld 10	L P
Chrono Quest 1	L	Eye of the Beholder 3	(L P)	Hollowoon 13	L	Legend of Loargh 17	L	Phantasia 21	L	Shadow of the Comet 16	L	Ultima Underworld 11	L P
Chrono Quest 2	L	Ethra 1 (incl. 64)	L	Hollowoon 14	L	Legend of Loargh 18	L	Phantasia 22	L	Shadow of the Comet 17	L	Ultima Underworld 12	L P
Codemaster: Icarion	(L P)	Ethra 2	L	Hollowoon 15	L	Legend of Loargh 19	L	Phantasia 23	L	Shadow of the Comet 18	L	Ultima Underworld 13	L P
Colonel's Request	L P	Ethra 3	L	Hollowoon 16	L	Legend of Loargh 20	L	Phantasia 24	L	Shadow of the Comet 19	L	Ultima Underworld 14	L P
Conquests of the Longbow	L	Ethra 4	L	Hollowoon 17	L	Legend of Loargh 21	L	Phantasia 25	L	Shadow of the Comet 20	L	Ultima Underworld 15	L P
		Ethra 5	L	Hollowoon 18	L	Legend of Loargh 22	L	Phantasia 26	L	Shadow of the Comet 21	L	Ultima Underworld 16	L P
		Ethra 6	L	Hollowoon 19	L	Legend of Loargh 23	L	Phantasia 27	L	Shadow of the Comet 22	L	Ultima Underworld 17	L P
		Ethra 7	L	Hollowoon 20	L	Legend of Loargh 24	L	Phantasia 28	L	Shadow of the Comet 23	L	Ultima Underworld 18	L P
		Ethra 8	L	Hollowoon 21	L	Legend of Loargh 25	L	Phantasia 29	L	Shadow of the Comet 24	L	Ultima Underworld 19	L P
		Ethra 9	L	Hollowoon 22	L	Legend of Loargh 26	L	Phantasia 30	L	Shadow of the Comet 25	L	Ultima Underworld 20	L P
		Ethra 10	L	Hollowoon 23	L	Legend of Loargh 27	L	Phantasia 31	L	Shadow of the Comet 26	L	Ultima Underworld 21	L P
		Ethra 11	L	Hollowoon 24	L	Legend of Loargh 28	L	Phantasia 32	L	Shadow of the Comet 27	L	Ultima Underworld 22	L P
		Ethra 12	L	Hollowoon 25	L	Legend of Loargh 29	L	Phantasia 33	L	Shadow of the Comet 28	L	Ultima Underworld 23	L P
		Ethra 13	L	Hollowoon 26	L	Legend of Loargh 30	L	Phantasia 34	L	Shadow of the Comet 29	L	Ultima Underworld 24	L P
		Ethra 14	L	Hollowoon 27	L	Legend of Loargh 31	L	Phantasia 35	L	Shadow of the Comet 30	L	Ultima Underworld 25	L P
		Ethra 15	L	Hollowoon 28	L	Legend of Loargh 32	L	Phantasia 36	L	Shadow of the Comet 31	L	Ultima Underworld 26	L P
		Ethra 16	L	Hollowoon 29	L	Legend of Loargh 33	L	Phantasia 37	L	Shadow of the Comet 32	L	Ultima Underworld 27	L P
		Ethra 17	L	Hollowoon 30	L	Legend of Loargh 34	L	Phantasia 38	L	Shadow of the Comet 33	L	Ultima Underworld 28	L P
		Ethra 18	L	Hollowoon 31	L	Legend of Loargh 35	L	Phantasia 39	L	Shadow of the Comet 34	L	Ultima Underworld 29	L P
		Ethra 19	L	Hollowoon 32	L	Legend of Loargh 36	L	Phantasia 40	L	Shadow of the Comet 35	L	Ultima Underworld 30	L P
		Ethra 20	L	Hollowoon 33	L	Legend of Loargh 37	L	Phantasia 41	L	Shadow of the Comet 36	L	Ultima Underworld 31	L P
		Ethra 21	L	Hollowoon 34	L	Legend of Loargh 38	L	Phantasia 42	L	Shadow of the Comet 37	L	Ultima Underworld 32	L P
		Ethra 22	L	Hollowoon 35	L	Legend of Loargh 39	L	Phantasia 43	L	Shadow of the Comet 38	L	Ultima Underworld 33	L P
		Ethra 23	L	Hollowoon 36	L	Legend of Loargh 40	L	Phantasia 44	L	Shadow of the Comet 39	L	Ultima Underworld 34	L P
		Ethra 24	L	Hollowoon 37	L	Legend of Loargh 41	L	Phantasia 45	L	Shadow of the Comet 40	L	Ultima Underworld 35	L P
		Ethra 25	L	Hollowoon 38	L	Legend of Loargh 42	L	Phantasia 46	L	Shadow of the Comet 41	L	Ultima Underworld 36	L P
		Ethra 26	L	Hollowoon 39	L	Legend of Loargh 43	L	Phantasia 47	L	Shadow of the Comet 42	L	Ultima Underworld 37	L P
		Ethra 27	L	Hollowoon 40	L	Legend of Loargh 44	L	Phantasia 48	L	Shadow of the Comet 43	L	Ultima Underworld 38	L P
		Ethra 28	L	Hollowoon 41	L	Legend of Loargh 45	L	Phantasia 49	L	Shadow of the Comet 44	L	Ultima Underworld 39	L P
		Ethra 29	L	Hollowoon 42	L	Legend of Loargh 46	L	Phantasia 50	L	Shadow of the Comet 45	L	Ultima Underworld 40	L P
		Ethra 30	L	Hollowoon 43	L	Legend of Loargh 47	L	Phantasia 51	L	Shadow of the Comet 46	L	Ultima Underworld 41	L P
		Ethra 31	L	Hollowoon 44	L	Legend of Loargh 48	L	Phantasia 52	L	Shadow of the Comet 47	L	Ultima Underworld 42	L P
		Ethra 32	L	Hollowoon 45	L	Legend of Loargh 49	L	Phantasia 53	L	Shadow of the Comet 48	L	Ultima Underworld 43	L P
		Ethra 33	L	Hollowoon 46	L	Legend of Loargh 50	L	Phantasia 54	L	Shadow of the Comet 49	L	Ultima Underworld 44	L P
		Ethra 34	L	Hollowoon 47	L	Legend of Loargh 51	L	Phantasia 55	L	Shadow of the Comet 50	L	Ultima Underworld 45	L P
		Ethra 35	L	Hollowoon 48	L	Legend of Loargh 52	L	Phantasia 56	L	Shadow of the Comet 51	L	Ultima Underworld 46	L P
		Ethra 36	L	Hollowoon 49	L	Legend of Loargh 53	L	Phantasia 57	L	Shadow of the Comet 52	L	Ultima Underworld 47	L P
		Ethra 37	L	Hollowoon 50	L	Legend of Loargh 54	L	Phantasia 58	L	Shadow of the Comet 53	L	Ultima Underworld 48	L P
		Ethra 38	L	Hollowoon 51	L	Legend of Loargh 55	L	Phantasia 59	L	Shadow of the Comet 54	L	Ultima Underworld 49	L P
		Ethra 39	L	Hollowoon 52	L	Legend of Loargh 56	L	Phantasia 60	L	Shadow of the Comet 55	L	Ultima Underworld 50	L P
		Ethra 40	L	Hollowoon 53	L	Legend of Loargh 57	L	Phantasia 61	L	Shadow of the Comet 56	L	Ultima Underworld 51	L P
		Ethra 41	L	Hollowoon 54	L	Legend of Loargh 58	L	Phantasia 62	L	Shadow of the Comet 57	L	Ultima Underworld 52	L P
		Ethra 42	L	Hollowoon 55	L	Legend of Loargh 59	L	Phantasia 63	L	Shadow of the Comet 58	L	Ultima Underworld 53	L P
		Ethra 43	L	Hollowoon 56	L	Legend of Loargh 60	L	Phantasia 64	L	Shadow of the Comet 59	L	Ultima Underworld 54	L P
		Ethra 44	L	Hollowoon 57	L	Legend of Loargh 61	L	Phantasia 65	L	Shadow of the Comet 60	L	Ultima Underworld 55	L P
		Ethra 45	L	Hollowoon 58	L	Legend of Loargh 62	L	Phantasia 66	L	Shadow of the Comet 61	L	Ultima Underworld 56	L P
		Ethra 46	L	Hollowoon 59	L	Legend of Loargh 63	L	Phantasia 67	L	Shadow of the Comet 62	L	Ultima Underworld 57	L P
		Ethra 47	L	Hollowoon 60	L	Legend of Loargh 64	L	Phantasia 68	L	Shadow of the Comet 63	L	Ultima Underworld 58	L P
		Ethra 48	L	Hollowoon 61	L	Legend of Loargh 65	L	Phantasia 69	L	Shadow of the Comet 64	L	Ultima Underworld 59	L P
		Ethra 49	L	Hollowoon 62	L	Legend of Loargh 66	L	Phantasia 70	L	Shadow of the Comet 65	L	Ultima Underworld 60	L P
		Ethra 50	L	Hollowoon 63	L	Legend of Loargh 67	L	Phantasia 71	L	Shadow of the Comet 66	L	Ultima Underworld 61	L P
		Ethra 51	L	Hollowoon 64	L	Legend of Loargh 68	L	Phantasia 72	L	Shadow of the Comet 67	L	Ultima Underworld 62	L P
		Ethra 52	L	Hollowoon 65	L	Legend of Loargh 69	L	Phantasia 73	L	Shadow of the Comet 68	L	Ultima Underworld 63	L P
		Ethra 53	L	Hollowoon 66	L	Legend of Loargh 70	L	Phantasia 74	L	Shadow of the Comet 69	L	Ultima Underworld 64	L P
		Ethra 54	L	Hollowoon 67	L	Legend of Loargh 71	L	Phantasia 75	L	Shadow of the Comet 70	L	Ultima Underworld 65	L P
		Ethra 55	L	Hollowoon 68	L	Legend of Loargh 72	L	Phantasia 76	L	Shadow of the Comet 71	L	Ultima Underworld 66	L P
		Ethra 56	L	Hollowoon 69	L	Legend of Loargh 73	L	Phantasia 77	L	Shadow of the Comet 72	L	Ultima Underworld 67	L P
		Ethra 57	L	Hollowoon 70	L	Legend of Loargh 74	L	Phantasia 78	L	Shadow of the Comet 73	L	Ultima Underworld 68	L P
		Ethra 58	L	Hollowoon 71	L	Legend of Loargh 75	L	Phantasia 79	L	Shadow of the Comet 74	L	Ultima Underworld 69	L P
		Ethra 59	L	Hollowoon 72	L	Legend of Loargh 76	L	Phantasia 80	L	Shadow of the Comet 75	L	Ultima Underworld 70	L P
		Ethra 60	L	Hollowoon 73	L	Legend of Loargh 77	L	Phantasia 81	L	Shadow of the Comet 76	L	Ultima Underworld 71	L P
		Ethra 61	L	Hollowoon 74	L	Legend of Loargh 78	L	Phantasia 82	L	Shadow of the Comet 77	L	Ultima Underworld 72	L P
		Ethra 62	L	Hollowoon 75	L	Legend of Loargh 79	L	Phantasia 83	L	Shadow of the Comet 78	L	Ultima Underworld 73	L P
		Ethra 63	L	Hollowoon 76	L	Legend of Loargh 80	L	Phantasia 84	L	Shadow of the Comet 79	L	Ultima Underworld 74	L P
		Ethra 64	L	Hollowoon 77	L	Legend of Loargh 81	L	Phantasia 85	L	Shadow of the Comet 80	L	Ultima Underworld 75	L P
		Ethra 65	L	Hollowoon 78	L	Legend of Loargh 82	L	Phantasia 86	L	Shadow of the Comet 81	L	Ultima Underworld 76	L P
		Ethra 66	L	Hollowoon 79	L	Legend of Loargh 83	L	Phantasia 87	L	Shadow of the Comet 82	L	Ultima Underworld 77	L P
		Ethra 67	L	Hollowoon 80	L	Legend of Loargh 84	L	Phantasia 88	L	Shadow of the Comet 83	L	Ultima Underworld 78	L P
		Ethra 68	L	Hollowoon 81	L	Legend of Loargh 85	L	Phantasia 89	L	Shadow of the Comet 84	L	Ultima Underworld 79	L P
		Ethra 69	L	Hollowoon 82	L	Legend of Loargh 86	L	Phantasia 90	L	Shadow of the Comet 85	L	Ultima Underworld 80	L P
		Ethra 70	L	Hollowoon 83	L	Legend of Loargh 87	L	Phantasia 91	L	Shadow of the Comet 86	L	Ultima Underworld 81	L P
		Ethra 71	L	Hollowoon 84	L	Legend of Loargh 88	L	Phantasia 92	L	Shadow of the Comet 87	L	Ultima Underworld 82	L P
		Ethra 72	L	Hollowoon 85	L	Legend of Loargh 89	L	Phantasia 93	L	Shadow of the Comet 88	L	Ultima Underworld 83	L P
		Ethra 73	L	Hollowoon 86	L	Legend of Loargh 90	L	Phantasia 94	L	Shadow of the Comet 89	L	Ultima Underworld 84	L P
		Ethra 74	L	Hollowoon 87	L	Legend of Loargh 91	L	Phantasia 95	L	Shadow of the Comet 90	L	Ultima Underworld 85	L P
		Ethra 75	L	Hollowoon 88	L	Legend of Loargh 92	L	Phantasia 96	L	Shadow of the Comet 91	L	Ultima Underworld 86	L P
		Ethra 76	L	Hollowoon 89	L	Legend of Loargh 93	L	Phantasia 97	L	Shadow of the Comet 92	L	Ultima Underworld 87	L P
		Ethra 77	L	Hollowoon 90	L	Legend of Loargh 94	L	Phantasia 98	L	Shadow of the Comet 93	L	Ultima Underworld 88	L P
		Ethra 78	L	Hollowoon 91	L	Legend of Loargh 95	L	Phantasia 99	L	Shadow of the Comet 94	L	Ultima Underworld 89	L P
		Ethra 79	L	Hollowoon 92	L	Legend of Loargh 96	L	Phantasia 100	L	Shadow of the Comet 95	L	Ultima Underworld 90	L P
		Ethra 80	L	Hollowoon 93	L	Legend of Loargh 97</							

Numidien und evtl. Cyrenaica und Ägypten unter unsere Herrschaft gelangen, um die eigene Wirtschaft zu sichern.

Die Legionen, die Rom zum 1. September aufstellt, werden immer ähnliche Ziele wie oben genannt verfolgen und sollten damit kein Problem mehr für uns darstellen, da wir ja die Gegenmittel kennen. Ist dies geschafft, kann man langsam, aber sicher den Untergang Roms vorbereiten.

Schummeltrick

Wem das alles zu kompliziert ist: Hier ist ein Weg, wie man einfach und schnell an eine beliebig große Armee kommt. Das einzige, was man dazu braucht, ist eine Armee, die in einer eigenen bzw. eroberten Stadt steht.

Als erstes wird die Armee aufgeteilt. Und zwar bekommt die alte Armee das Minimum an Soldaten (1.000 Mann) und keine Elefanten und Pferde. Die Neue bekommt den Rest zugeteilt. Das heißt logischerweise, daß die neue Armee erheblich stärker ist als die alte. Nun geht man mit der neuen Armee ins "Markt"-Menü und verkauft alle Pferde, Elefanten, Verpflegung und Söldner (Reihenfolge beachten!). Unter der Spalte Armee sollten jetzt nur noch Nullen stehen.

Wenn man jetzt versucht, die Stadtmee zu verstärken, stellt man fest, daß die gleiche Summe, die man als Söldner abgeworben hat, zur Stadtmee zugefügt wird, während unsere Armee "negative" Soldaten erhält. Nun raus aus dem Menü und mit der anderen Truppe wieder rein, alles zurückkaufen und die Soldaten aus der Stadtmee nehmen. Schon stehen uns ca. doppelt so viele Soldaten zur Verfügung.

Jetzt müssen wir nur noch die "negative" Armee loswerden. Dazu muß die negative Armee nur mit der verdoppelten Armee umstrukturiert werden, und wenn das Menü erscheint, gleich wieder auf "Exit" gehen und schon ist sie Geschichte.

Dies kann man beliebig oft wiederholen – die Römer sollten also kein Problem mehr sein.

Für Leute, die nach der Eroberung Roms immer noch nicht genug haben, noch ein Tip:

Einfach, nachdem sich das Spiel selbst beendet hat, erneut starten und "Altes Spiel" wählen. Rom ist nun eine Kolonie Karthagos, und man kann mit der Unterjochung der restlichen antiken Welt fortfahren.

Sea Rogue

Alexander Beck aus Hamburg macht seinem Wohnort alle Ehre und kann uns mit den Koordinaten von jeder Menge gesunkener Schiffe versorgen.

Koordinaten der Wracks:

Longitude W.80deg 26min
Latitude N.28deg 56min

Longitude W.91deg 43min
Latitude N.18deg 29min

Longitude W.12deg 1min
Latitude N.44deg 2min

Longitude W.86deg 5min
Latitude N.24deg 13min

Longitude W.75deg 56min
Latitude N.38deg 22min

Longitude W.8deg 16min
Latitude N.52deg 0min

Longitude E.4deg 30min
Latitude N.57deg 13min

Longitude W.74deg 14min
Latitude N.11deg 35min

Longitude W.1deg 18min
Latitude N.51deg 4min

Longitude W.67deg 51min
Latitude N.19deg 10min

Longitude W.62deg 46min
Latitude N.17deg 19min

Longitude W.81deg 0min
Latitude N.25deg 3min

Longitude W.77deg 3min
Latitude N.26deg 31min

Longitude W.87deg 35min
Latitude N.30deg 18min

Longitude W.62deg 24min
Latitude N.17deg 6min

Longitude W.63deg 43min
Latitude N.19deg 10min

Longitude W.73deg 40min
Latitude N.11deg 49min

Longitude W.20deg 6min
Latitude N.37deg 42min

Longitude W.79deg 7min
Latitude N.26deg 6min

Longitude W.5deg 38min
Latitude N.57deg 39min

Longitude W.68deg 13min
Latitude N.12deg 4min

Longitude W.69deg 4min
Latitude N.13deg 17min

Longitude W.87deg 12min
Latitude N.23deg 47min

Longitude W.80deg 38min
Latitude N.28deg 56min

Longitude W.22deg 10min
Latitude N.38deg 12min

Longitude W.62deg 35min
Latitude N.30deg 6min

Longitude W.96deg 25min
Latitude N.29deg 8min

Longitude W.92deg 6min
Latitude N.18deg 42min

Longitude W.73deg 29min
Latitude N.11deg 35min

Longitude W.74deg 3min
Latitude N.11deg 25min

Longitude W.20deg 6min
Latitude N.37deg 42min

Longitude W.75deg 56min
Latitude N.38deg 41min

Longitude W.72deg 33min
Latitude N.32deg 1min

Longitude W.81deg 34min
Latitude N.24deg 38min

Longitude E.5deg 49min
Latitude N.54deg 13min

Longitude W.15deg 13min
Latitude N.53deg 20min

Longitude W.66deg 32min
Latitude N.21deg 37min

Longitude W.11deg 50min
Latitude N.44deg 2min

Longitude W.77deg 15min
Latitude N.36deg 10min

Longitude W.49deg 37min
Latitude N.50deg 19min

Longitude W.78deg 0min
Latitude N.26deg 31min



Videospieltips

Robin Hood (Game Boy)

Wer in *Mindscapes Robin Hood* eine Paßwortfunktion vermißt, darf mit dem Cheat von Roland Bücher aus Hilsenbach die Levels anwählen. Diese "geheime" Paßwortoption funktioniert, wenn Ihr im Titelbild achtmal A und achtmal B drückt. Danach gebt Ihr für die gewünschte Spielstufe einfach das Paßwort ein:

Catacomb
Master
Locksley
Tax
Dubios
Pond
Chase
Village
Cathedra
Celts
Boar
Town
Well
Townhang
Chapel
Castlein

TIP DES MONATS

Alien 3 (Super NES)

Der *Tip des Monats* geht in dieser Ausgabe an drei Tips-Experten. Die 777 Mark werden unter den dreien gerecht aufgeteilt. Mit Hilfe der von Sascha Böhme aus Steinhäusen stammenden Tips sollte es etwas leichter sein, *Fury 161* von den lästigen Aliens zu säubern. Die niedlichen Paßwörter

stammen hingegen von Frank Schönheit aus Tönisvorst und die Karten von Thomas Denk aus Mühlheim in Österreich.

Das Spiel hat 6 Level, wobei jedes wiederum 6 bis 8 Missionen beinhaltet. Jedes Level ist gleichzeitig auch ein anderer Gefängnistrakt. Zuerst sollte man in die Medic-Bay(s) der jeweiligen Stage gehen und sämtliche Eier zerstören, damit Ihr bei Energiemangel jederzeit "gefahrlos" auftanken könnt. Die Anzahl der Face-Huggers und Aliens nimmt rapide ab, je weniger Eier es im Gebäude gibt. Erst dann sollte man mit den Missionen am Terminal beginnen. Anfangs können mehrere Terminals angelaufen werden, später wird nur noch eines pro Stage zur Verfügung stehen. Da man nach jeder absolvierten Mission wieder ein Terminal anlaufen muß, wird man in höheren Levels kräftig hin- und her gejagt (der Gebäudetrakt wird immer größer). Darum ist es auch sehr wichtig, daß die verschiedenen Waffensysteme gezielt eingesetzt werden (Munition ist

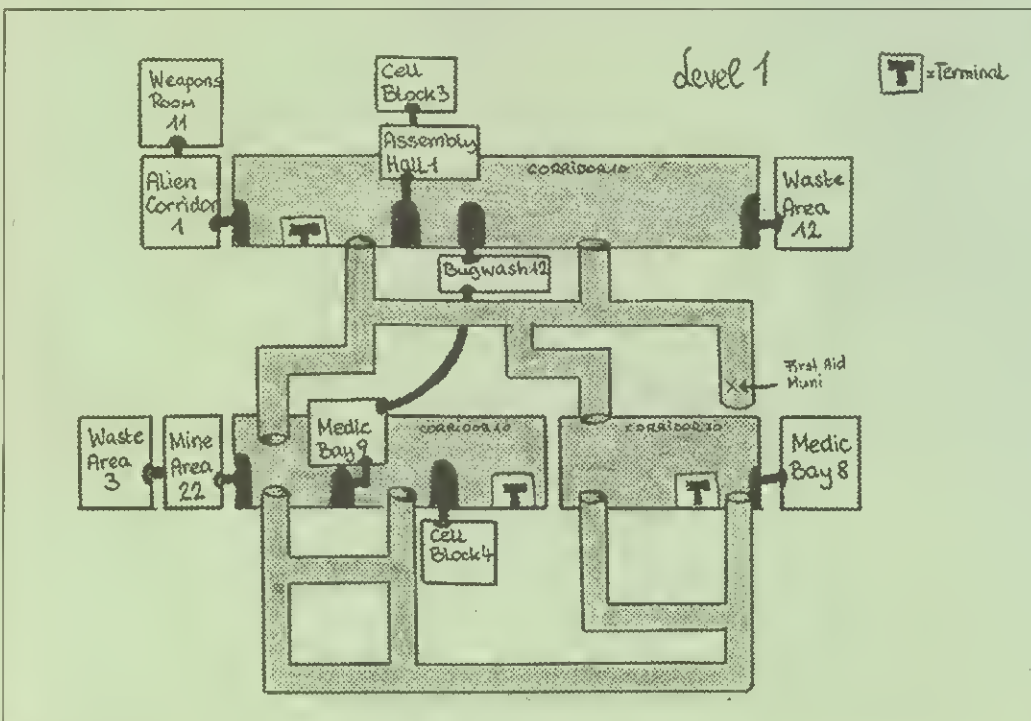
knapp, aber nicht unfair bemessen). Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die Waffenwahl:

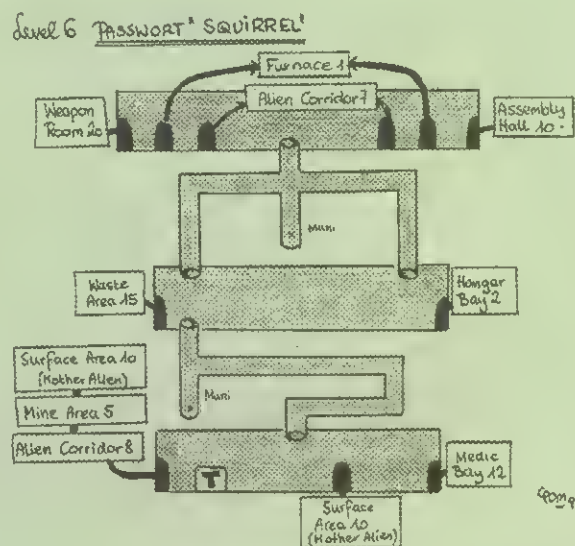
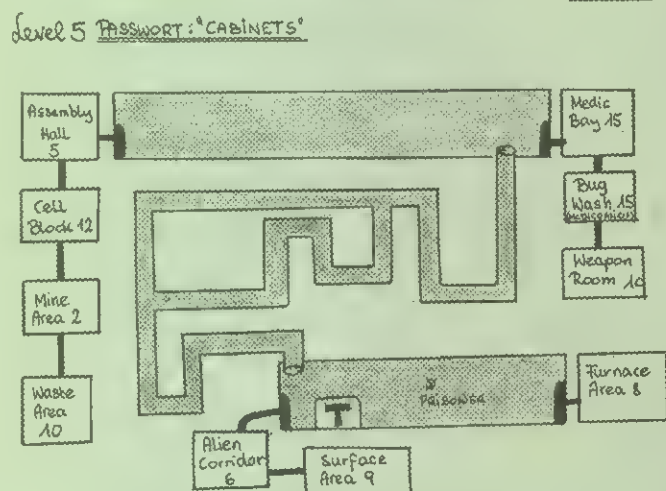
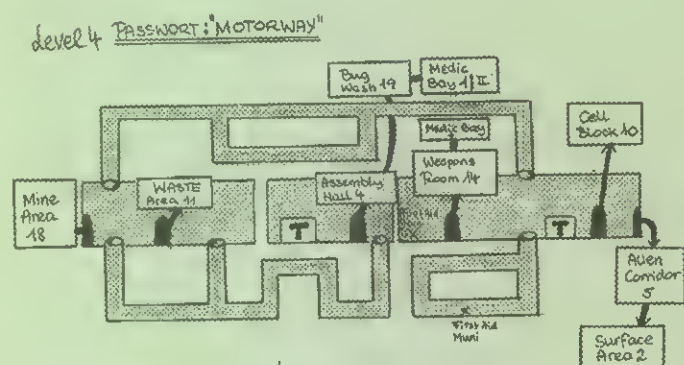
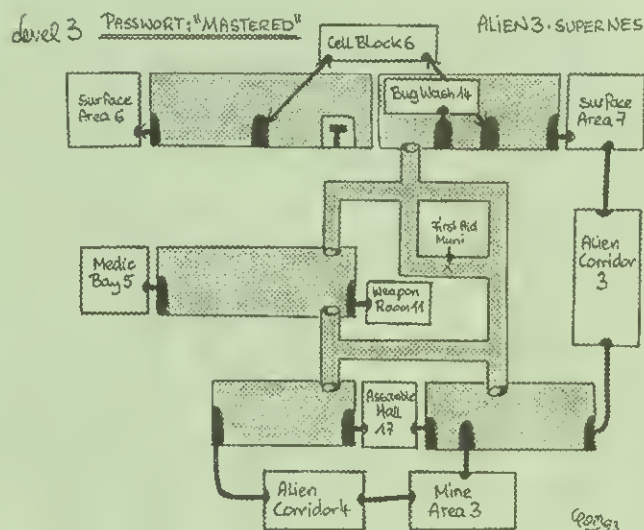
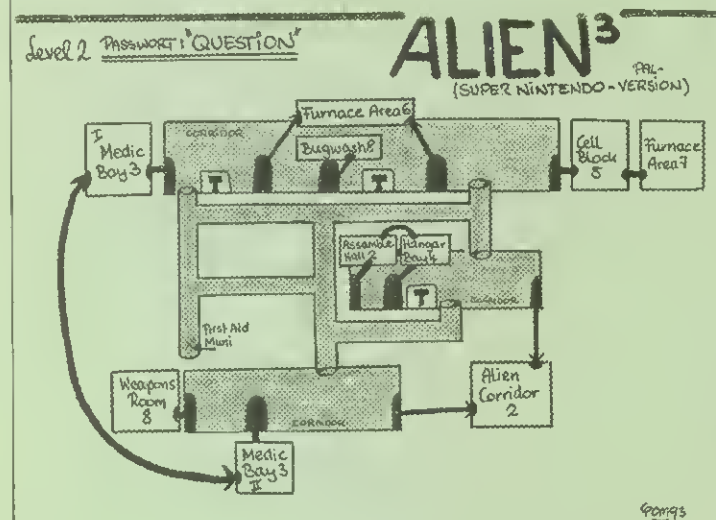
Waffe	Einsatz
Pulse Rifle	Face-Huggers, Chest-Bursters, Bambis der 1. und 2. und ausgewachsene Aliens der 1. Generation
Grenade Launcher	Alien-Eggs, Bambis der 3. und 4. und ausgewachsene Aliens der 2., 3. und 4. Generation begrenzt auch im Lüftungssystem einsetzbar
Flame Thrower	Alien-Eggs und im Lüftungssystem (rot/blau)
Flame Thrower	Auch gegen sämtliche ausgewachsene Aliens einsetzbar! Benötigt jedoch sehr viel Sprit! (grün)

Es gibt verschiedene Generationen von Aliens:

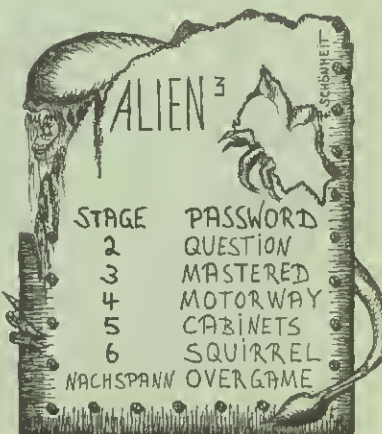
1. Generation: Dunkelgrau (leicht zu eliminieren, relativ harmlos, langsam)
2. Generation: Dunkelblau (ab hier fangen die Face-Huggers zu springen an!)
3. Generation: Dunkelgrün
4. Generation: Dunkelrot (sehr widerstandsfähig, äußerst aggressiv, sehr schnell)

Berührt Ihr einen Alien der 4. Generation, seid Ihr für ein paar Sekunden außer Gefecht! Sollte sich ein Face-Hugger an Euch festsaugen, müßt Ihr nur mit dem Joystick rütteln. Benutzt das MG, um Euch bei Schweißarbeiten an Geräten oder Türen die Aliens vom Leib zu halten. Der Flammenwerfer sollte vorwiegend im Lüftungssystem gebraucht werden, da man dort keine Ausweichmöglichkeiten hat. Ohne ihn hat man in höheren Levels im Lüftungssystem nur geringe Überlebenschancen! Hier empfiehlt sich auch der Einsatz des Motion-Trackers (der sonst





ALIEN³



nicht viel taugt). Der Motion-Tracker zeigt übrigens auch Gefangene an. Bewegt Euch in hektischen Situationen immer in gebückter Haltung vorwärts.

Am meisten Spaß macht es, wenn man die Missionen der

Reihe nach durchspielt. Dies ist aber nicht unbedingt der leichteste Weg. Schaut Euch deshalb zuerst alle Missionen einer Stage an und entscheidet dann über die Reihenfolge. Ansonsten heißt die Devise "Ballern, was das Zeug hält!".

Mechwarrior (Super NES)

Mischa Bischoff aus Lohmar vertiefte sich in die recht knackige Battletech-Ballerei *Mechwarrior*. Hier einige Tips: Um *Mechwarrior* durchspielen zu können, solltet Ihr Euch nur auf die in der Bar angegebenen Missionen beschränken, da diese mit fortgeschrittener Zeit immer schwerer wird. Ihr solltet möglichst nur drei Mechs kaufen und so ausrüsten:

	Nexus	Raijin	Ragnarok
Class:	light	medium	assault
Weight:	39	59	100
Speed:	68	63	27
Heat:	+22	+36	+33
Armor:	136	112	152
Airspeed:	0	0	162
Weapons:	4 x LLAS 2 x LLAS	3 x PCAN	6 x PCAN

Missionen: *Garrison Duty*, *Riot Duty*: Aus der Distanz feuern und immer wieder zurückziehen. *Recon Raid*, *Objective Raid*: Wie 1., aber wenn Objekt auftaucht, sofort aufnehmen, da es sonst verschwindet. *Planetary Assault*, *Offensive Campaign*, *Security Duty*: Angreifende Mechs so früh wie möglich abfangen, da die Schüsse von nahem eine stärkere Wirkung haben. Trotzdem die Basis nie aus den Augen lassen. *Siege Campaign*: Den Mechs ausweichen und auf die Basen feuern.

Zerstört in der ersten Mission gleich nach Beginn das Weiße Haus. Am besten stellt Ihr Euch nach hinten an die Säulen und haltet mit dem MG kräftig drauf. Neben jeder Menge Ärger vom Boß gib't's als Leckerbissen satte fünf Extraleben.

Hier die Levelcodes:

- 1: X7NL4SHCYRN
- 2: ZL456MG2BVD
- 3: WS6MHPZF9TJ
- 4: TMHPGCSDYRL
- 5: TPGCZJYK3XM
- 6: NCZJFD3BRWC

- Level 6: FLOT
- Level 7: TRSS
- Level 8: PRHS
- Level 9: CURN
- Level 10: BBLS
- Level 11: VLCN

- Ägypten*
- Level 12: QCKS
 - Level 13: PHRO
 - Level 14: C1RO
 - Level 15: SPKS
 - Level 16: JMNN
 - Level 17: TTRS

- Maschinen*
- Level 18: JLLY
 - Level 19: PLNG
 - Level 20: BTRY
 - Level 21: JNKR
 - Level 22: CBLT
 - Level 23: HOPP
 - Level 24: SMRT
 - Level 25: V8TR

- Schlaraffenland*
- Level 26: NFL8
 - Level 27: WKYY
 - Level 28: CMBO
 - Level 29: 8BLL
 - Level 30: TRDR
 - Level 31: FNTM
 - Level 32: WRLR
 - Level 33: TRPD

- Back in Space*
- Level 34: TFFF
 - Level 35: FRGT
 - Level 36: 4RN4
 - Level 37: MSTR

The Lost Vikings (Super NES)

Wer immer noch herbe an Interplays Wikingersaga zu knabbern hat, darf sich die von Christian Weikert aus Hamburg stammenden Paßwörter etwas genauer ansehen.

- Space*
- Level 2: GR8T
 - Level 3: TLPT
 - Level 4: GRND

- Outdoor*
- Level 5: LLMO

WWF Royal Rumble (Super NES)

Acclaims Catcher-Highlight *WWF Royal Rumble* nahm sich Thomas Rackl aus München etwas genauer unter die Lupe.

Anfangs sollte man auf jeden Fall einen Wrestler wählen, der seinen "finishing-move" nicht aus dem Clinch ansetzen muß. Hierzu gehören: Bret "The Hitman" Hart, Rick Flair, Randy "Macho Man" Savage, Yokozuna und Crush.

Da es bei einem Schwierigkeitsgrad ab 5 fast unmöglich ist, am Anfang bereits Würfe und ähnliche Techniken zu zeigen, empfehle ich den Gegner zuerst mit Schlägen und Tritten zu bearbeiten, bis er am Boden liegt. Dann sofort den Ring verlassen, Euer Gegner wird Euch folgen. Sobald beide Wrestler außerhalb des Rings sind, kann der Ringrichter nicht eingreifen, d.h. jetzt wird der Gegner mit allen nicht erlaubten Mitteln attackiert. Zuerst drei- bis viermal Augenkratzer, dann Würgen, anschließend Tritte, bis unser Widersacher zusammengebrochen ist. Falls in Reichweite, kann man sich nun den Klappstuhl schnappen und dem Gegner, sobald dieser aufsteht, damit kräftig bearbeiten. Bei all diesen Aktionen muß man aufpassen, nicht ausgezählt zu werden – also

spätestens nach der Attacke mit dem Stuhl zurück in den Ring.

Nun kann man versuchen, einige richtige Wrestling-Aktionen zu starten. Falls dies nicht gelingt, weil der Gegner noch zu stark ist, einfach das Ganze wiederholen.

Flugmanöver wie der Sprung vom Ringpfosten oder Elbowdrops sollten erst eingesetzt werden, wenn Euer Gegner bereits ziemlich geschwächt ist.

Wie es sich für einen richtigen WWF-Super-Star gehört, wird der Kampf mit dem jeweiligen "finishing-move" (R-Taste) beendet. Das macht nicht nur am meisten Spaß, sondern ist mit Abstand auch am effektivsten.

Falls der Ringrichter an den Seilen steht, läuft auf ihn zu und schwingt Euch in die Ringseile, mit etwas Glück schlägt Ihr dabei den Schiri für kurze Zeit K.O. Solange der Ringrichter am Boden liegt, können nun wieder sämtliche illegalen Tricks eingesetzt werden.

Jungle Strike (Mega Drive)

Christoph Metzel und Marc Pieper aus Dorsten flogen mit EA's *Desert-Strike*-Nachfolger *Jungle Strike* um die Wette und sandten uns neben den Paßwörtern auch einen kleinen Cheat.



Global Gladiators (Game Gear)

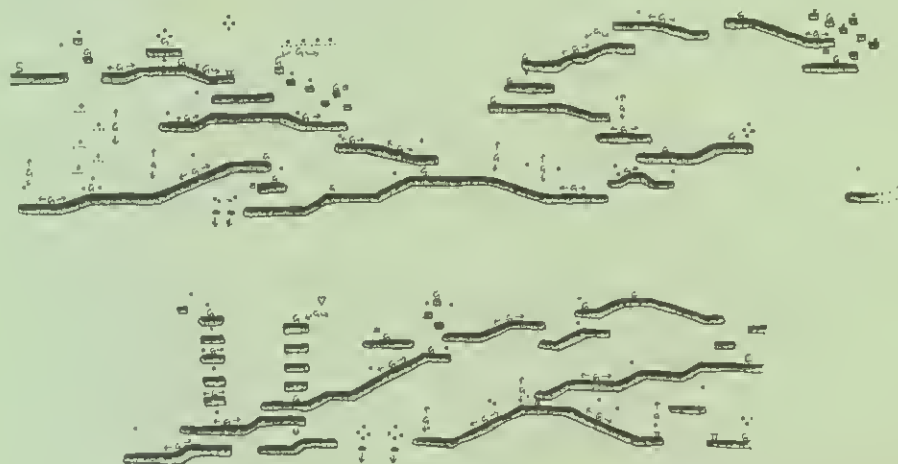
Kristian Zieger aus Oldenburg sandte uns den kompletten Kartensatz zu Virgins Junk-Food-Spiel *Global Gladiators*. Alle Umweltfreunde werden nun kaum noch Probleme haben, die Welt vor der Ver-seuchung zu retten.

Legende zu den Karten

- G = Gegner
- o = Mc Donalds "M"
- X = Extraleben
- ♥ = Energie-Herz
- ≡ = Düsenrohr
- u = Uhr
- ▢ = Markierungspfeil
- S = Startpunkt
- C = Clown
- = unsichtbare Plattform



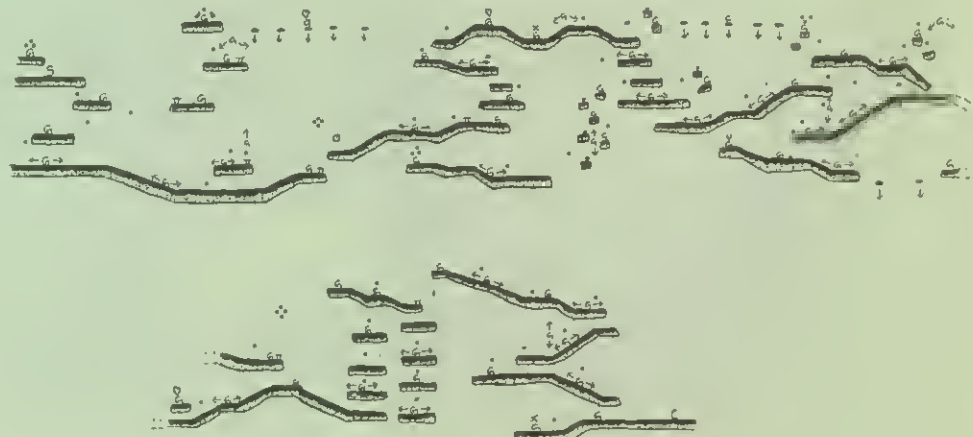
SLIME WORLD LEVEL ONE

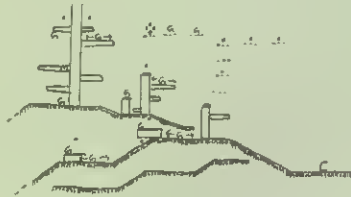
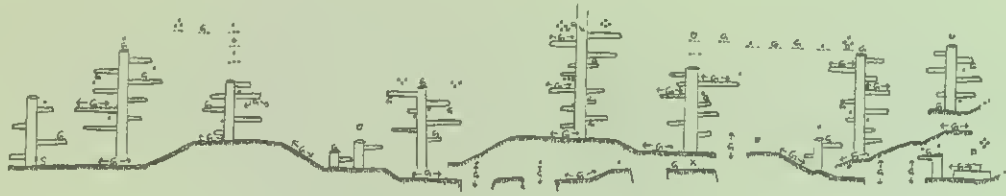


SLIME WORLD LEVEL TWO

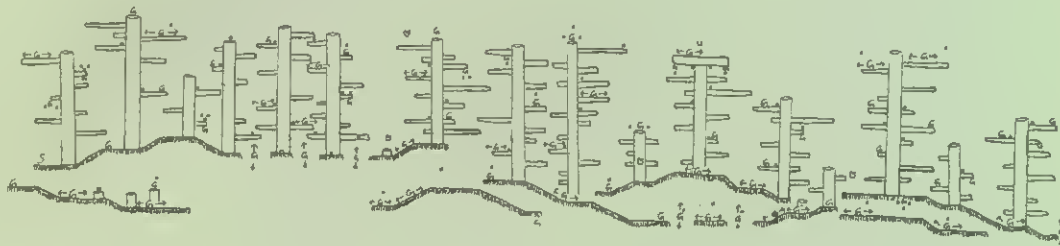


LEVEL THREE

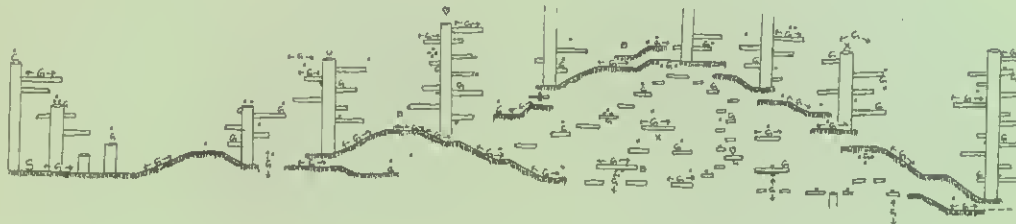




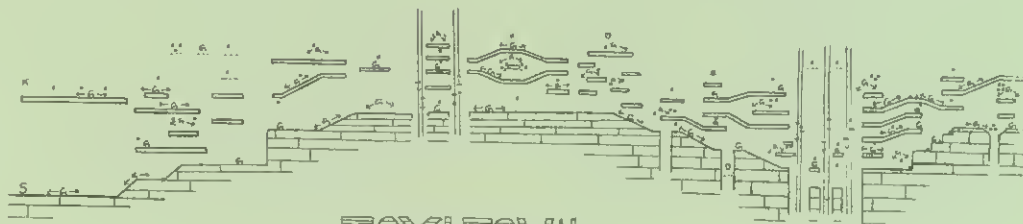
RAIN (MYSTICAL) FOREST
LEVEL ONE



RAIN (MYSTICAL) FOREST
LEVEL TWO



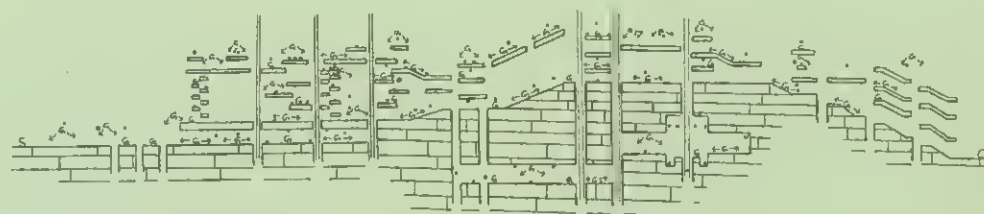
RAIN FOREST
LEVEL THREE



TOXITOWN

LEVEL ONE





TOXI TOWN
LEVEL TWO



TOXI TOWN
LEVEL THREE



ARCTIC POLE
LEVEL ONE



ARCTIC POLE
LEVEL TWO



ARCTIC POLE
LEVEL THREE

Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	95
Bachler Softwareversand	107
Berry Lösungsservice	53
Bornico	2. US, 9, 31
CPS Heidak	65
CT/CP Verlagsgruppe	123/125
Cybersoft	16
Deutscher Sparkassen- und Giroverband	4, US
Dynamic Soft	22
EMI Electrola	19
Esser-Soft	40
Fantasy Productions	43
Fujitsu	39
Funtastic Computerware	116
Galaxy	18
Games	40
Games Unlimited	103
Geratz	109
Gross Electronic	98
HF Flieger	96
Joysoft	99
Karosoft	59
Konami	117
Kopmann	96
Magic Line	40
Markt & Technik Vertrieb	34, 81-84
Media Point Rose	41
Megaplay	21
Micro Magic	105
Microprose	25, 89
Mitsui	45
MK Elektronik	18
Multimedia Soft	121
Nike	12/13
Okay Soft	22
Peroka-Soft	98
Pfister	23
Power Soft	3, US
Pro-Computer	111
Quarterdeck	47
Sega	7
Soft & Sound	114
Softdreams	20
Softsale	91
Software Corner	97
Spielraum Versand	105
Traumfabrik	26
Turtles Soft	104
Ulrich	120
VDS	120
Verkosoft	22
Versand 99	17
Wial Versand	112/113

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Softsale, 31582 Nienburg, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistentin: Susan Sablowski
Sekretariatsassistentin: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Ausdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Andrea Danzer, Conny Pfläner, Angelika Rücker

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titelsayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: New World Computing

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax.: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement inland (12 Ausgaben): DM 69,90

(inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungswaise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Reiner Doll, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operations Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Peuly

Anschrift des Verlegers:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressgesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Julia von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

PZD Kennziffer B 10542E



Windows-Spielereien

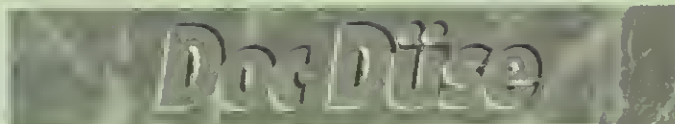
Seit kurzem bin ich stolzer Besitzer eines 486DX 33 mit einer 170-Megabyte-Festplatte, 4 Megabyte RAM, MS-DOS 6.0 und Windows 3.1. Leider habe ich Schwierigkeiten, Aces of the Pacific auf meinem Rechner in Fahrt zu bringen. Nach der Installation mit dem beigefügten Installationsprogramm wollte ich Aces of the Pacific über den Windows-Dateimanager starten. Ich bekam jedoch die Meldung, daß nicht genügend Speicher vorhanden sei. Wie dann im Handbuch beschrieben, versuchte ich eine Startdiskette herzustellen, was aber leider nicht funktionierte. Nach dem Studium des Windows- und des DOS-Handbuchs versuchte ich, eine PIF-Datei zu modifizieren, was aber auch nicht geholfen hat.

Stefan Müller, Kaufungen

Windows und DOS-Spiele sind wie Feuer und Wasser – also versuche erst einmal, Aces of the Pacific über das ganz normale DOS-Prompt zu starten. Dann bleiben Dir außer dem PIF-Datei-Ärger auch einige andere Windows-DOS-Spiele-Unstimmigkeiten erspart. Erstens unterbricht Windows Deine DOS-Applikation in einem Millisekunden-Takt, das kann gerade in zeitkritischen Spielen zu unschönen Flackereffekten führen. Außerdem verbindet Windows jede DOS-Applikation mit dem Geschwindigkeitsräuber EMM386. Speziell rechenintensive Simulationen beiben so des öfteren auf der Strecke. Falls Du im Besitz einer Soundkarte bist, hilft Dir die Windows-Oberfläche auch nicht gerade weiter. Viele Spiele sprechen die Soundkarte direkt auf der Hardwareebene an, was dem im Hintergrund laufenden Windows meist gar nicht in den Kram paßt. Also bis auf die wenigen Spiele, die direkt unter Windows laufen, Finger weg von der Benutzeroberfläche.

Abgedrückt

Ich und mein Amiga lebten glücklich und zufrieden – bis an jenem unglückseligen Tag, als ich meinen Drucker bei laufendem Amiga an den Parallelport klemmte. Zu meinem Entsetzen zeigte der Monitor daraufhin ein wirres



Neuigkeiten erschüttern die Hardware-Welt: Intel gibt AMD den Gnadenstoß, die neue Mediavision Pro Audio 16 bläst zum Angriff und Commodore läßt vor aller Augen das Amiga CD 32 rattern. Davon scheinbar gänzlich unberührt, verweigern immer noch ganze Soundkarten-Orchester die Intonation, und geben Amigas noch immer den Löffel ab. Also: Falls auch Euer Rechner durchdrehen sollte, greift zur Schreibmaschine und laßt die Tasten klappern. Falls es noch nicht ganz so schlimm ist, also Prozessor

Streifenmuster. Nach dem Kaltstart war die Welt wieder in Ordnung, bis sich mir der ganze Schrecken enthüllte. Die Symptome: Disketten werden nicht erkannt und nach einigen Mausclicks in der Workbench verabschiedet sich der Rechner ins Nirwana

Die erste Diagnose: Da hat sich wohl ein CIA 8520 verabschiedet.

Aber: Solange ich mich von der Workbench fernhalte, scheint alles in Ordnung. Mit der Shell kann ich ohne Pro-

und Diskettenlaufwerk noch keine größeren Ausfallserscheinungen haben, könnt Ihr Euer Problem auch auf Diskette vorbringen. Besonders beliebt sind Microsofts-Schwallfixe Winword oder Word. Haben Euch diese beiden Programme bisher verschont, darf es auch ein ganz normaler Ascii-Text sein. Mein Diskettenschacht freut sich auf Eure nächsten Probleme. In diesem Sinne: "gebt den Rechnern Saures!"

William

bleme arbeiten, mein Amos-Interpreter und Gunship 2000 mucken auch nicht, ich kann sogar noch meinen Drucker ansprechen – sehr merkwürdig oder etwa nicht?

Also ich denke nun, daß es wohl das Kickstart-ROM zerrissen hat und dabei die Workbench und gewisse Diskettenroutinen ausgemerzt wurden? Da ich meinen geliebten Computer nicht in die Fremde geben wollte, hatte ich eigentlich vor, die Chips selbst auszuwechseln.

Arne Roßmanith, Deutsch Evern

Autoexec.bat

```
prompt [%config%] $p$g
PATH c:\;C:\DOS;c:\win;c:\pstudio
set TEMP=c:\temp
smartdrv.exe
set blaster=A220 D1 I5 T3
c:\dos\mscdex.exe /d:mvcd001 /m:10 /v
```

```
.Spiele
lh mmouse
:Windows
lh C:\DOS\SHARE.EXE
:Ende
```

übergibt "Config"-Variable die aktuellen Platte legt Müllmeister fest Smartdrive immer laden Soundblaster Initialisierung Microsoft CD-Treiber

```
Konfiguration Spiele
Maus laden
Konfiguration Windows
Share laden
```

Mit einiger Fitneß am Lötkolben könntest Du es drauf ankommen lassen. Der Wechsel des Kickstart-ROMs sollte für Dich eigentlich keine große Hürde darstellen. Außerdem läßt sich ja das Angenehme mit dem Nützlichen kombinieren, denn eventuell verpaßt Du Deinem Amiga gleich eine aktuelle Kickstart-Version. Allerdings tippe ich trotzdem auf eine teilweise defekte CIA.

Die glorreichen Sieben

Ich möchte mir demnächst ein CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-Anschluß kaufen. Da ich keine Soundkarte mit SCSI-Anschluß kenne, wäre ich sehr dankbar, wenn Du mir weiterhelfen könntest. Ich habe zwar schon von der Mediavision Pro gehört, die angeblich einen SCSI-Anschluß hat, weiß aber nicht, wo ich die Karte kaufen soll.

Matthias Stratz, Gutach-Bleibach

Wenn Du eine Soundkarte mit SCSI-Anschluß suchst, bist Du bei Mediavision ganz heiß. Alle Karten, bis auf das inzwischen antiquierte Thunderboard, sind bei Mediavision mit einem standardmäßigen SCSI-Anschluß ausgerüstet. Die Mediavision Pro Audio Spectrum ist die älteste Karte der Pro Audio-Sippe und kostet, wenn sie noch irgendwo erhältlich ist, um die 200 Mark. Der Nachfolger durfte sich dann Pro Audio Spectrum 16 nennen und kostet noch um die 350 Mark. Das neueste und teuerste Modell der Pro Audio-Baureihe ist die Pro Audio Studio 16, deren Beschreibung Du in den News dieses Heftes findest. Wenn Du ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk an Deine Karte hängen willst, würde ich Dir die Pro Audio Studio 16 empfehlen. Vom spitzenmäßigen SCSI-Treiber, bis zur supereinfachen Installation, kannst Du bei der Pro Audio Studio 16 nichts falsch machen.

Blast away

Ich habe ein echtes Problem: Seitdem ich den Highscreen Blaster 3.0 und einen HP 550 C an meinen 486er mit 50 Megahertz angeschlossen habe, laufen einige Spiele nicht mehr. Bundesliga Manager Pro und Eishockey Manager verweigern nach dem Laden jegliche Annah-

me von Befehlen und stürzen ab, wenn ich eine Taste drücke. Außerdem bekomme ich aus dem beigelegten Programm Allegro nur Gekrächze aus dem Lautsprecher. Fehlermöglichkeiten, die in der Anleitung beschrieben wurden, habe ich schon geprüft, ein Virus kann theoretisch auch nicht die Fehlerquelle sein. Außer Himem.sys und Emm386.exe benutze ich keine speicherresistenten Programme.

Könnte es daran liegen, daß der HS Blaster 3.0 doch nicht voll zur Soundblaster 2.5 kompatibel ist? Vobis versichert mir jedenfalls hoch und heilig, daß die Karte 100 Prozent kompatibel ist.

G. Arentz

Du brauchst keine Kompatibilitätsangst zu haben. Die Vobis-Blaster 3.0 gleicht der Soundblaster wie ein Ei dem anderen. Das Problem, das Dein Rechner haben könnte, sind doppelt belegte Interrupts (IRO) oder DMA-Kanäle. Am einfachsten ist ein Programm wie Checkit, das Dir alle Einheiten und die dazugehörigen IRO's anzeigt. Hast Du kein gängiges Programm zur Hand, kannst Du die IRO's auch nach Gefühl neu einstellen, gängige Werte sind IRO Nummer 5 oder Nummer 7.

Sechs – auf einen Streich

An das neue MS-DOS 6.0 haben wir uns alle inzwischen gewöhnt. Über die Vorteile der neuen MS-DOS-Version darf man ruhig geteilter Meinung

sein. Auf das überfällige wirkliche neue Betriebssystem darf man wohl getrost noch etwas länger warten. Vergeblich träumten DOS-Enthusiasten von einem echten 32-Bit-Betriebssystem, das nicht mehr an der 640-Kilobyte-Klippe scheitert. Doch stattdessen bekam der sehr leidensfähige DOS-Anwender ein DOS-5.0-System, dem ein Packen Fremdulities aufgedrückt wurde. So standen bei den Firmen Symantec und Central Points der große Utility-Ausverkauf an. Allerdings stammen die fragwürdigen Beigaben zum Teil aus längst verblichenen Zeiten und meist auch schon zur Softwareausstattung eines DOS-Anwenders.

Doch zum Glück müssen wir uns über die neue DOS-Version nicht nur grämen: Denn unter anderem erfüllt das neue DOS 6.0 lang gehegte Spielerwünsche. Der Performancekiller EMM386.exe stellt dem geplagten Anwender endlich Expanded und Extended Memory zur Verfügung. Die weitaus interessantere Option des neuen DOS ist die Möglichkeit, über Steuerbefehle in Config.sys und Autoexec.bat einen Bootalgorithmus zu erstellen. Gerade diese Option ist für einen echten Spieler ein wahrer Leckerbissen. Hat man mehr als zwei Spiele auf der Platte, geht die Editiererei meist schon nach dem Booten los. Mit der variablen Startsequenz gehört diese Geschichte zu den Problemen der Vergangenheit. Das vorgestellte Beispiel ist speziell auf meinen Rechner zugeschnitten, Änderungen wie zum Beispiel die Soundkartentreiber oder die aktuellen Pfade müßt Ihr speziell auf Eure ei-

gene Maschine zuschneiden. Hat man das Prinzip erst einmal durchschaut, lassen sich problemlos weitere Module ergänzen, so daß man garantiert eine passende Bootkonfiguration pro Spiel hat.

Sergent

Was genau ist General MIDI (GMIDI)? Ist es eine eigene Soundkarte oder könnte ich mir einen Adapter oder so etwas zu meiner Soundblaster PRO dazukaufen?

Alex Strasser, Vaterstetten

Hinter der Abkürzung verbirgt sich nichts anderes als Music Instrument Digital Interface. Genaugenommen stellt MIDI eine standardisierte Schnittstelle zwischen Computern und Musikinstrumenten dar. Bereits 1983 wurde von Sequential Circuits und Roland das erste Keyboard mit einer standardisierten Schnittstelle vorgestellt. Dies war der Auslöser für die Gründung der IMA, der Internationalen MIDI Association, die über den Standard wacht. Da das System langsam in die Jahre kam und eine ganze Reihe von Schwachpunkten mehr als hinderlich im MIDI-Betrieb wurden, entschloß sich der Musikgigant Roland, einen erweiterten Standard ins Leben zu rufen. Bei dieser Gelegenheit überarbeitete Roland die veralteten Spezifikationen und nannte den neuen Standard General MIDI.

Jede Soundblasterkarte ist MIDI-kompatibel, Du kannst also über einen Adapterstecker, der an Deinen Joystickport paßt, andere MIDI-

Geräte steuern. Bist Du speziell auf General MIDI aus, kann man mit der Waveblaster, einer Steckkarte, die mit der Soundblaster/Pro zusammenarbeitet, sich auch für die Soundblaster/Pro General MIDI an den Rechner holen. Die Lohnswerte Konsequenz wäre dann eine Soundblaster – Roland /General MIDI kompatible Verbindung. Der angenehme Nebeneffekt ist, daß in Origin- oder Sierra-Spielen mit General-Midi-Musik und Soundblaster-Pro-Effekten gezoxt werden kann.

OPTimal

Ich besitze eine Soundblaster Pro mit CD-ROM und Wing Commander 2 auf CD. Auch bei mir stürzt das Programm jedesmal ab, wenn ich die digitalisierte Sprache benutze. Auch bei anderen Programmen, die digitalisierte Sprache benutzen, speziell beim Abspielen von VOC-Files, gibt die Soundblaster Ihren Geist auf. CPS (die waren damals für die echte Soundblaster zuständig) behauptete, daß es sich um einen DMA-Konflikt handeln würde. Dies war selbstverständlich nicht der Fall. Es liegt, wie ich selbst nachgeprüft habe, weder ein Konflikt bei DMA, IRQ, noch bei den Portadressen vor. Ich habe aber Gerüchte gehört, wonach der Soundblaster Pro Probleme mit OPTI-Chipsätzen verschiedener Motherboards hat. Mir scheint Creativ Labs hat es geschafft, eine echte Hardware-Inkompatibilität zu erzeugen und zwar nicht zu anderen Steckkarten, sondern mit dem Motherboard selbst. Das muß erst einmal geschafft werden. Ich bin inzwischen soweit, daß ich mir überlege, auf einen echten Soundblaster-Clone umzusteigen.

Hennig Rauth, Trippstadt

Daß die Soundblaster PRO / CD-ROM-Kombination nicht 100prozentig mit bestimmten OPTI-Chipsätzen zusammenläuft, ist zwar theoretisch möglich, aber von Creative Labs noch nie bestätigt worden. Kein Wunder, schließlich dürften einige Soundblaster-Besitzer Motherboards mit einem OPTI-BIOS besitzen. Da sich Creativ Labs gemeinerweise in Richtung Asien abgesetzt hat, bleibt Dir wohl nur der Griff zu einem neuen BIOS, um die Gelegenheit zu klären.

Config.sys

[menu]
menuitem=Windows, Windows Konfiguration
menuitem=Spiele, Spiele Konfiguration
menudefault=Windows, 15

Für jede Konfiguration ein Menu Menüeintrag, Bildschirmtext das gleiche für Spiele, beliebig erweiterbar nach 15 Sekunden weifermachen

[common]
DEVICE=C:\dos\H MEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=30

allgemeine Konfiguration
Himem laden
Dos hochladen
30 Filehandle bereitstellen

[Spiele]
device=c:\dos\emm386.exe ram
dos=umb
devicehigh=c:\pastudio\mvsound.sys d:3 q:7 s:1,220,1,5 m:0 j:1
devicehigh=c:\pastudio\tsldr.sys /d:mvcd001 /p:1
devicehigh=c:\dos\keyb.com gi, c:\dos\keyboard.sys

Konfiguration Spiele
EMM386 laden
UMB Bereiche einrichten
Soundkarte und Erweiterungen hochladen

[Windows]
device=c:\pastudio\mvsound.sys d:3 q:7 s:1,220,1,5 m:0 j:1
device=c:\pastudio\tsldr.sys /d:mvcd001 /p:1

Windows Konfiguration
nur Soundkarte laden
Maus und Tastatur-Treiber stellt Windows selbst

KONTAKT

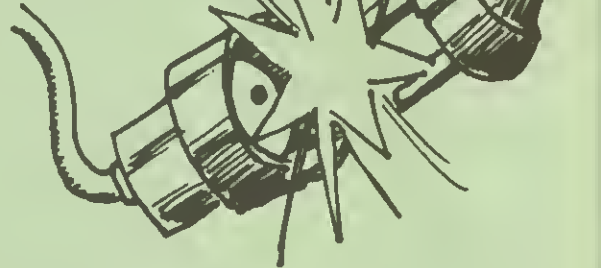
Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **November-Ausgabe** (erscheint am 13. Oktober '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 10. August '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Dezember-Ausgabe '93** (erscheint am 10. November '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk.: C-128D inkl. Kabelsatz, Scart-TV + Umschall. 40/60 Z; neue (ungebraucht) Handbü.-20 Leerdisk, Box, 4 orig. Sp., Preis: ca. 500 DM, M. Beinroth, Tel. 07572/5719

Verk. 128D + Farbmonitor + Floppy 1571 + Datensette + komplett C64-Spielesammlung + 2 Joysticks + Bücher + div. Kassettenspiele, Preis: 450 DM, Tel. 06462/5305

Verk. C64 II, 1541 Floppy, Farbmonitor, 2 Joysticks, 1 Maus, div. Bücher, Datasetter, Printer-Interface, ca. 100 Disketten mit teilw. orig. Spielen 550,- DM, Tel. 036076/4231

Suche für C64 Originalspiele, Module, Zeitschriften und anderes Zubehör, Tel. 04791/7191

Verk. C64 + Datensette + 4 Spielen 75 DM, verk. für Floppy Disks: 15 Spiele: Katakis, Spherical, Silent Service, Gunship, Oil Imperium 85 DM, Tel. 02275/1709 ab 15.00

Suche C64-Spiel "Zaritz" auf Disk (1987 Ariolasoft). Angebote an: S. Decker, Zollmüllensir. 1, 7520 Bruchsal

Originale: Elvira 40,- DM, Yuppies Revenge 20,- DM, Iron Lord 15,- DM, Windwalker 30,- DM, Hillsfer 25,- DM, Steigenberger 30,- DM, Starlight 120,- DM, Geos, etc., Tel. 07321/63824

Ultima I-VI 1. 50,- DM; Steigenberger 45,- DM, Black Gold 40,- DM; Winzer 40,- DM; meidet Euch bei: T. Kitzing, Berg-Gladb.-Str. 145, 5000 Köln 80, Tel. 0345/504387

Verk. C64-II, Floppy 1541-II, Datensette, 2 Joysticks, 1 300 Prog. (u.a. Elvira/Pirates Turrican 1 + II); Torsten Wunderlich, Rudolf-Bergander-Ring 58, 01219 Dresden

Amiga

Verk. Amiga 500 (1 MB) + Zweilaufw. + Farbmonitor + 2 Joysticks + ca. 300 Disketten mit Software + Abdeckhaube, alles neuwertig, für VB 900,- DM, Tel. 069/5074101 (Jürgen)

Orig. Amiga Games, alle 20,-, z.B. Bundesliga Man, 1. Midwinter, Flames of Freedom, Team Yankee, Kings Quest 5, Oil Imperium, Waterloo, Austerlitz Invest, Traders, Reach for the Star, Tel. 08261/4356

Verkaufe Amiga 500 + Speichererweiterung + Monitor 1084S + diverses Zubehör für 650 DM, Tel. 05624/8955

Amiga 2000D + 2. LW, 1 MB, Action Replay MK II, Synco Express II, Monitor 1084S, 15 Spiele, Joystick, für DM 1500,- VB, Tel. 07150/41894

Verk. orig. Monkey Island I + II, Cadaver, Sensible Soccer, alles dt. je 40 DM, Tel. 02166/82129

Verk. Ultima VI, Cruise for a Corpse, Pirates, Cadaver für 15-20 DM, nur Originale! Tel. 0731/6021511 (Montz)

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Maus, Zusatzlaufwerk und Philips Colourmonitor 14 Zoll, dazu Monkey Island 1 + 2, Tel. 06142/504691

Verkaufe Amiga 2000, 5 MB, Scanner, Wechselplatten-Laufwerk; 2 Wechselplatten zu je 68 MB; ca. 40 Spiele; Literatur; VB 3200,-, Tel. 0911/534572, ab 17.30, nach Uwe fragen

Verkaufe KCS-Power-Board 190 DM und Intra-rol-Joystick 30 DM und diverse Bücher, Tel. 0345/662319

Verk. Midi-Sequenzersongs im Amiga-Midi-Standard. Liste kostenlos bei: Björn Sackers, Am Spielberg 5, 46419 Isselburg

Verkaufe Amiga 500, 2. Laufwerk, 1 MB RAM, ca. 200 Disketten und einige Bücher VB 600,- DM, Tel. 05054/744 Markus

Verkaufe 30 Originalspiele von Awesom, Cadaver, God Simoiana Jones, Silent Service 2 bis Voo Doo Nightmare für 15 DM/Stück, Winkelmann, Perleberger Str. 55, 1000 Berlin 21

Verk. F16 P. BM Prof., Cadaver, Battle Isle, PGA Tour Golf Plus, Powermonger, Max Pack, First Samurai + Mega Io Mania, Great Courts II usw., Tel. 08456/1471 o. 0951/44823

PD-Demos, Diskmags, Sounddisk aber only new stuff! 100% legal! Keine Raubkopien Liste für 2 DM RP. R. Kaines, Lönsring 15, 21217 Sevetal 2

Verk. Civilization, BM Prof., Eishockey Manager je 40 DM, Soccer Manager, Pro Tennis, Fußballer Geb. Verwaltung, englisch + Erdkunde je 15 DM, su. Strateg., Tel. 06422/2621

Verkaufe Original: Wing Commander 45 DM, Populous 35 DM, Lotus 335 DM, Epic 30 DM, Microprose Golf 25 DM, Sensible Soccer 25 DM, Tel. 06257/51112 (Oliver) ab 14 h

Verkaufe A500, 1 MB, Antech Farbmonitor, Monitorständer, 10 Originale (Indy 3, Special Forces, Monkey Island) für 699 DM, Tel. 08161/67350

Verkaufe Originale: Typhoon of Steel, Second Front, Brigade Commander, Transworld, Winzer, Railroad Tycoon, Ralph Glau Edition, 30-40 DM, suche f. PC Ralph Glau E., Tel. 02225/5364

Verk. orig.: King's Ou. I-III 50,- (St. 20,-); Space Ou. III 60,-; Indy III 20,-; Turbopinn II 100,-; A Basic Buch 30,-; Andi Ranzl, Schuckertstr. 14, 81369 München, Tel. 089/7853336

Verk. zu Superpreisen folgende Orig.: Elshockey Manager 45,-, Chaos Engine 35,-, Sensible Soccer 25,-, Great Courts 2 15,-, Tel. 07231/55367, ab 16.00 Uhr

Verk. A500 + 2. LW, 2,5 MB, TV-Mod. viele orig. Spiele: Simani, King Pins o. England, Mad-TV, Pop 2, Railroad Tycoon, Rings o. Medusa, uvm., VB 1000, Ulrich W., ab 19 Uhr, Tel. 040/6703535

Amiga 500, Monitor 1084S, 1 MByte, Maus, Joystick, ca. 80 Disks, Diskbox, orig. Apidya, Lemmings, Lotus 2, für nur 700 DM, Tel. 08671/20252 (Martín), ab 18 Uhr

Fire & Ice, Sensible Soccer, Populous 2, Beholder 2, Zool, Parasol Stars, More Lemmings, Space Quest 4, Cruise, Dungeon Master, Speedball 2 (je 30-40 DM), Tel. 08871/20252

Verk. Amiga 500, inkl. 85 MB HD, + 3 MB Fast-RAM und 1 MB Chip-RAM, + Zubehör, + 250 Leerdisk, + TV Modul, + 2 ext. LW, und 20 Originale Top Games, komplett nur 1400 DM, Tel. 06022/25388

Suche f. A500, Bundesl. Man. Prof., Footballmanager 2 und 3, beste hohe Preis! Nur Original! Tel. 0821/497658 Markus, ab 18 Uhr

Rocket Ranger, Nebulus 2, Midwinter 2, Epic, Powermonger, Harpoon, F16 + Mission 1 je 15 DM + Porto u. NN extra. Abs.: Stefan Gibbert, Braulrockstr. 19, 5584 Bullay

Originale ab 10 (!) DM, viel Strategie! Unbenutztes 2400 Baud Modem, NP 379 DM, für 219 DM, Liste gratis! Tili Brückner, c/o Voss, Sudetenstr. 69/137, 5300 Bonn 1

Verk. A500, 6 MB RAM + 2 LW + Farbmon. + Festplatt. 52 MB + Drucker + Joyst. + Maus, Inc. Beckertext, 50 orig. Spiele + Literatur + TV-Modulator, Preis 2300 komp., Tel. 05732/16839, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga Originale für 30 DM und weniger, z.B. History Line, Might & Magic 3, Battle Isle, Falcon, Battle of Britain und viele andere, Tel. (11-13 Uhr) 08551/4087

Austria-Verk.: Monkey Island 2 400 6S, Monkey Island 300 6S, KQ5 400 6S, Pit Fighter 350 6S, Nitro 200 6S, M. Siebert, Dr. A. Schärftstr. 2, A-3107 St. Pölten

Austria-Verk.: Kick Off 2 200 6S, Puzzle 250 6S, 4D Sports Boxing 350 6S, Chase H. O. 200 6S, Documentum 2 200 6S, Siebert, Dr. A. Schärftstr. 2, A-3107 St. Pölten

Verk. A500, Mon. 1084S, 1 MB, Maus + Mauspad, 2 Joysticks, Handbücher, Schutzhauben und sonstiges Zubehör für 800 DM, Tel. 069/587997

Verk. A500, 1 MB, HF-Mod., ext. LW m. Track Anz. Action Rep. MK3, Boot Selector, Joysticks, 350 Disks, VB 900 DM, Tel. 07724/4034 Rafael

Verk. A500 mit 2. Laufwerk, Joystick, 1 MB, Mighl und Megic 3, Speedball 2 für nur 250 DM, Tel. 0911/695601

Suche orig. Police Quest 3, zahle bis zu 60 DM, muß aber 100 % o.k. sein! Karoline Mohren, Tel. 06041/5415, Call Fast!

A500 (1 MB) + Farbmonitor (Stereo): 700,-, Action Replay MK 3: 100,-, Logitech Pilot Mouse: 40,-, Tel. 09951/2079 (Ronald)

Zool, Beast 3, U6, Wizkid, NSP + noch mehr, 100 % o.k., f. bis zu 30,-! Liste gg. 1.- Mark bel R. Werner, Theresienhöhe 43, 94405 Landau oder Tel. 09951/2079 (Ronald)

Verk. A500 mit 1 MB Speicher, 120 MB Festplatte, 2 Mäuse, Abdeckhaube und Handbücher für 950 DM, Tel. 0861/60701 oder schreibt an Stefan Eireiner, Reichhausenerstr. 12, 8221 Vachendorf

Verk. Cadaver (35 DM), Captain Blood (30 DM), Galaxy Force (15 DM), Spy V.S. Spy (15 DM), Spy V.S. Spy (10 DM) und Fates-Gates of Dawn (40 DM). Alles zusammen 90 DM. 100 % o.k., Tel. 040/6478336

Tausche super erhaltenes "Fire and Ice", dl. Anleitung, gegen Zool. Tausche noch besseres "The Chaos Engine", auch dl. Anl., gegen B.C. Kid, Tel. 02522/61741

Verk. A500, 2,3 MB, 1 MB Chip, 2. Laufwerk, Mon. Philips CM 8833 II + Tuner für Mon., viel orig. Softw. In gutem Zust. für 850 DM + evtl. Epson LQ400, Tel. 03433/71674

Suche KO1 KO2, verkaufe Cadaver 1, 2 für je 30,- DM, Tel. 06174/5884 ab 18 Uhr, Dennis

Verk. A500; 1084; 2. Laufwerk; 1 MB mit Uhr; 5 Originale; Amiga Mouse; 2 Joys; Amiga Handbücher und 2 TV Modulatoren für VHB 1000,- DM, Tel. 0621/665337

Druckertreiber Amiga 2000 an HP 500 C oder Turbo Print 2 Programm gesucht, Tel. 0234/863285 Holger

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, 25 Originale, 70 Leerdisketten, div. Zubehör, für DM 700,-, Tel. 02132/8498

Verk. A500 externes Laufwerk, 50 Disketten, 1 MB Erweiterung und Drucker, 500-550 DM, Ab 19.00 Uhr, Mario, Tel. 04681/797

Verkaufe Amiga 2000 komplett mit 40 MB Festplatte (SCSI-Controller), 3 MB Speichererweiterung und zwei internen 3,5 Zoll Laufwerken FP 1200,- DM, Tel. 02865/8809

A500 + 2 MB + TV-Mod. + 2 LW + ca. 200 Disks VB 700 und Originale: HL 1914-1918, Fate M. Lösung, Pin. Fant., Perfect General, EOB 1 + 2, Monkey 1 + 2, VHS Tel. 05228/1319 rule zur.

A500, 1 MB, 2. LW, TV-Tuner, Stereo Farbmon., 2 Joyst., 10 Originale, div. Soft (Textv., Datenb.), 120 Disks, div. Zubehör, VHS 1000 DM, Tel. 06232/93601

Verk.: Speedball 1, Giants of E., Return to E., Final Whistle, S. HangOn, Player Man., E. Hughes Soccer, Summer Edition, Call Games, je 10,-, Tel. 08868/1309

Verk.: X-Copy (V4/93) + Hardw. = 35,- DM, 2. Laufwerk = 70,- DM, Kick Off 2, Vroom, Speedball 2 je 20,- DM, Action Replay MK III = 120,- DM, Tel.: 08868/1309

Verk. Indy 3, Zak McKracken, Space Quest 3, Buck Rogers, TV-Sports Basketball, Lemmings für je 30,- DM, Marco Rullkötter, Tel. 05223/73490

Tausche Amiga 500 + mit Monitor 1084S, 1 MB, Umschaltplatte, vielen Spielen, z.B. Indy 4, Monkey Island 2 geg. Neo Geo mit 1-2 Spielen (gut erhalten) Tel. 0361/6434224

Verkaufe A500, 1 MB, Monitor Commodore 1084, Joystick + mehrere Spiele (Birds of Prey) + Leerdisketten + etliche Bücher, Originalverpackungen, Preis 900,-, Tel. 08636/7064

Verkaufe Amiga Originale ab 15 DM, Originale 100 % o.k. und vollständig mit Anleitung und Verpackung, Tel. 07631/14940

Amiga 2000 C, WB 1.3, 1 MB, 1 3,5-Zoll-LW 600 DM, AT-Karte A2286 200 DM, AT-Bus Festplatte 43 MB 100 DM, Tel. 07307/4368

Verk. Railr. Tycoon, Red Baron, Silent-Serv. 2 40 DM, Gundship K.O.4 Indy 500 25 DM für Super-NES, Super Tennis, Castlevania 450 DM, Tel. 0234/263903

Verk. neuwertigen Amiga 500, viele orig. Spiele wie Larry 5, 2 Diskboxen mit 70 Disks, 2 Joysticks, TV-Modulator, für VB 430 DM, Tel. 09372/3246

Verk. 20-30 DM: Dungeon Mast. I + 2, Blackcrypt, Eye o. Beh. 2, Katharine, Bloowych, Knightm., T. of Babel, Powermonger, R. of Medusa, Ace, Aban, Places, Colonels Bequ. u.v.m., Tel. 242285 Köln

Amiga 500, 1 MB, Joystick, Farbmon. 1084 + 7 Spiele (Monkey 2, Larry 5, usw.). Alles 1A-Zustand + Lösungsbuch + Demo günstig abzugeben! Tel. 07083/4081 (ab 15-18 Uhr)

Verk. A500 + Speichererw. + Monitor + 2. Laufwerk + 300 Leerdisketten + 19 Orig. + 4 Joysticks VB 1300, Tel. 06029/4172 (Marco)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, 20 Originale für VHB 1100 DM, Tel. 07631/14940. Notfalls Nachricht hinterlassen!

Verk. Amiga 500 mit orig. Com. Speichererw., 150 Disketten, 2 Joysticks, Maus, TV-Kabel, wg. Systemwechsel, alles Topzustand 1 1/2 J. alt, VB 600 DM, Tel. 09835/527 (Stelan)

Verk. Amiga 4000/030, 4 MB RAM, 80 MB HD, Top-Zustand (2 Monate alt) für 2500 DM an Selbstholer! Tel. Dresden 0351/54624 (Holger)

Verk. Blood Money, C. of Camelot, Battle Isle, Indy 3, Overrun, Rings of M., U. M. S. 2, War Lords, Space Rogue, Wonderboy, Ultimate 3 und einige Infocoms, Tel. 071/859677

Verk. A-Sp. Humans, Battle I., Populous 2, Elvira, Crusef. a. C., Parasol S., J. W. Whirlwind Snooker, Lotus 2, Monkey 1 + 2, Lemmings, More L., More L., Tokyo, VB, Tel. 069/561488

Verk. Amiga 500, Speichererweiterung, Monitor 1084S, Action Replay II, 280 Spiele, 2 Joystick, Zubehör (z.B. Bücher, etc.) NP 3500, VB 2000, Tel. 0711/452843 18 h-19 h

Amiga 500 3 MB RAM, 105 MB Festplatte, 2. LW, Stereo-Farbmonitor Panasonic Graphic-drucker, Action Replay VK III, Indy 4 + Civilisation u.v.m., VB 2000, Tel. 02331/79908

Verk. Pools of Darkness (30 DM), Dark Queen of Krynin (30 DM), Dungeon Master (20 DM), Chaos Strikes Back (20 DM) und Deuleros (15 DM), Tel. 0228/253888

Verkaufe Global Effect, Wizkid, Nova 9, Buck Rogers je 30,- für PC Shadow Sorcerer, J. M. Football II, Epic je 35,-, Tel. 04361/1365. Weitere günstige Spiele auf Anfrage

Verk. orig. A320 60, Nigel Mansell 50, Championship Manager 55, On the Road 45, Formula One Grand Prix 50, Graham Talors Manager 45, Tel. 04471/6209 (Stefan)

Habe noch eine 512 KB Speichererweiterung (ohne Uhr) f. A500 30 DM und ein Sonderheft von Power Play 3, die besten 100 Spiele '91 15 DM zu verk. Tel. 07731/53253

Verk. Amiga 1200 f. 750,- DM, Modem 2400 Beudf. 160,-, Programme (z.B. Ami Magic) ruft an bei 07473/21243

Halt Halt Verk.: A2000 + 3 MB + 120 HD + MK 3 + 22 orig. Spiele und alles 6 Monate alt NP: 4234 DM VB 3000 DM Tel. 07181/69497 Peter, ab 19.30 Uhr-21.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit neuem Laufwerk, Farbmonitor, Schutzfilter, 2 Joysticks, Maus, Mauspad, 80 Leerdisketten, Diskettenbox, Speichererweiterung 1 MB, Preis: Verhandl. B., Tel. 08654/9159

Verk. div. Rollenspiele: Ullmag Löt, Bard's Tale 2, Loom, Dragon Flight, Wing-Commander Hillsfar, VHS, S. Schäfers, Goethestr. 7, 6722 Ungenfeld, Tel. 06344/2959

Verkaufe A2000 mit Farbmonitor, Drucker und 12 Originalspiele, 3 MB RAM und eine RAM-Card, von Version 1.2 auf 1.3 umschaltbar, Preis 2000 DM, Tel. 09564/3509

Verk. folg. Games: Chambers of Shaolin, Indiana Polls 500 und TV Sports Baseball für je 10 DM. Anschließend zum günst. Preis F-16 Falcon mit Miss. 1 u. 2 für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. Orig., Preise ab 5 DM, Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktreidwitz, Tel. 09231/4204

Verk. Amiga 500 + Mon. + Speichererw. + Uhr + 2 LW + viel Zubehör und PC + Mon. + Uhr + Works + Gameport + viel Zubehör! Preiswert abzugeben! Tel. 02202/82641

Suche ständig Amiga Originale, auch größere Bestände. Schickt Eure Listen u. Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktreidwitz, Tel. 09231/4204

Verk. Amiga 500, 2,5 MB RAM, 80 MB SCSI-HD, Zweitl., 1084S Farbmon., 2 Joys, Maus, Disks mit Boxen, Spiele, Zubehör, im Topzustand, kompl. 1700 DM Tel. 0611/462976

Verk. A500, 3 MB, HD 105 MB, FM 1084S, 3 LW, Ari, Softw. 200 Disks, Kindworts, Blackbold, 9 Bücher, Mouse + Pat. 1 Joystick, gut erhalten 2500 DM, Tel. 040/7245085

Amiga CDTV + Amiga 500 (WB 1.3.) + 1 MB + Infrarot-Fernbed. NP 1400,- Verkaufspreis 649,- Amiga 2000 für 679,- Mouse (Prisma) 29,-; Mario Fabrizio, Sembritzklstr. 34; 12163 Berlin

Tausche und verkaufe Amiga PD, Liste oder Info bei: Schmitt Klaus, Seeholstr. 46, 96117 Memmelsdorf

Verk. Amiga 500, mit neuem Laufwerk, Speichererweiterung, Monitor, Sichtschutzfilter, 2 Joysticks, Mouse, Mousepad, 80 Leerdisketten, Diskbox, Preis: VB, Tel. 08654/9159

Amiga 500, 20 MB FP, 2,5 MB Speichererw., externes 3,5" LW, Sicos-Logitech-Maus, Monitor Philips 14" CM883-III, Haube 1, Tasteturk + Mon. VB 1300,- Tel. 040/7890342, eb 19.00

Verk. Amiga Orig. z.B. Wing Commander, History Line usw. zw. 20 u. 40 DM und noch 300 Leerdisketten Stück 1 DM, Tel. 06029/4172

Verkaufe Amiga 500+, Monitor, 2. Laufwerk, Erweiterung auf 2 MB, Maus, 2 Joysticks, TV Modulator und über 25 Spiele + 15 Prog. Originale 970 DM VB 17-19 Uhr Tel. 069/373956 Rait

Verk. Battle Isle Data 2, Sim Anl, First Samurai, Populous 2, Monkey 2, Elvira 2, Roger Rabbit, Leander, Magic Pockets u.a., Tel. 06504/8171 Deuselbach

Verk. orig. Amiga Games für 300 DM komplett oder einzeln ca. 20,-: Populous, S. City, St. Hotel, Klax, Brat, Toyota, Lemmings I + II u.a., Tel. 02592/4821 Frank Meyke, es lohnt sich

Verk. Spiele (orig.): Monkey 2, Space Shuttle, Knights of Sky — komplett DM 90,- (a.A. auch einzeln) Telefon: 038758/2337 (nach 18 Uhr)

Verk. A2000 D (OS 2.0) + 2 MB + 2 FD + Turbokarte + BC, Dick + Easy Amos + Zubehör u. Literatur VB 800 DM, Tel. 06842/536220 mit Monitor + 200 DM (neu)

Ich verk. Dragons Breath für 70 DM, Lemmings + Appeltizer für 50 DM, Spy vs Spy alle 3 Teile für 45 und einzeln für 18 DM, Aargh + Doa II für 38 DM, Tel. 06373/4297

Verk. Amiga 500, ext. Lfw., 1 MB, 1084S Mon., Maus u. Joystick, ca. 80 Disk u. 5 orig. Spiele u. Handbücher für 990,- DM, Tel. 06241/56316 od. 592495

Originale Jim Power 20,- Civilisation 30,- Fire + Ice 30,- Chaos Strikes Back mit DM Anleitung 20,-, Tel. 0221/6901897 ab 18 Uhr

Verk. A2000C; 3 MB RAM, 120 MB FP, 2 x 3,5" LW; 1084S Mon.; 300 Leerdisk.; Chaos Engine; Fire + Ice; Bootselector; viel Zubehör; wg. Sys.-wechsel 1300,- FP, Tel. 09174/2186

Hilfe Verzweiflung, Wer kann mir helfen. Suche die englische Version von Dragon Wars, Zehle bis zu 50 DM oder tausche gegen Ultima VI, Spirit of Adventure oder Secret of the Silver Blades, Tel. 05242/44478

Verkaufe Originale: Populous 2, Dark Queen of Krynin für je 40,- DM, zusammen nur 70,- DM VB, Markus Oitmann, Tel. 02433/7023

Verkaufe: Amiga 500 + 1084S-Monitor + TV-Tuner + 1 MB + 2 LW + Joysticks + 80 Disks, alles Topzustand: 1000 DM VB, Markus Oitmann, Tel. 02433/7023

Verk. A-500, 1 MB, 120 MB HD, 2 LW, 1084S Mon. Kick 1.3 + 2.0, 200 Disks, 68030 Turbokarte, 4 Orig. VHB: 2100,-, T. Blas, Petersweg 3, 26465 Langeoog, Tel. 04972/271 ab 20 Uhr

Achtung "günstig" verk. A500: 1 MB, 2 LW, Monitor, TV-Modulator, 40 MB Festplatte, div. Spiele, VB 1550 DM, Tel. 04141/46569

Verkaufe die neuesten Demos, allg. Scene productions, PD-Senen u. andere FD-Soft. Liste auf Disk anfordern: D. Kempkes, Bömkeweg 56, 46395 Bocholt — absolut privat

Verk. Reisebare Handyscanner 6 Monate alt für 200 DM (OCR und Palmsoftware inklusive) Multivision 500 Ficklerkarte 6 Monate alt 150 DM, Tel. 02586/8666

Löse wegen Systemwechsel meine PD und Demosammlung auf 1 Disk 1,50 DM, 10 Disks 13 DM, Intos (auch für Spiele) Tel. 09287/58231

MS-DOS

Tausche U/UW1, Manky 2 DV, Falcon 3.0, A320 M&M, IV DV, DSA, Vision, Suche Startrek DV, SH, Holmes DV, Planet Edge DV, X-Wing, DA, Leg. of Kyandia DV, F1 GR. PR. DA, Tel. 07026/4193

Zusatzdiskette Wizardry 7, Gegenstands-, Portrait-, Iconeditor, neue Portraits und Gegenstände, 10 DM V-Check o. Schein, W. Wagner, 32427 Minden, Schenkendorfsstr. 135

Verkaufe: Alle + neue Software für PC, Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. WC 2, History Line, Sh. Holmes je 45 DM, SS 2 (40), F1 SE 2 (35), Populous (30), TVS Football (20), Imperium (30), It came frid. (20), Su. TVS BB. 04952/1747

Verk. Links 386 45 DM, Menna Kea 40 DM, zus. 80 DM, JW Snooker 45 DM, F1 Grand Prix 50 DM, All Manuals are german. Abs. Jürgen Schmelzing, Pfistersstr. 10, 96050 Bamberg

Verkaufe 1 16 Bit AT-Bus Controller 2 x HDD 2 x FDD für 20 DM, 1 I/O-Port 2 ser., 2 par., 1 g. für 20 DM, 1 HD Seagate 45 MB 250 DM. Abs. J. Schmelzing, Pfistersstr. 10, 96050 Bamberg

Tausch/Verk. Comanche (dt.) 70,-, Monkey Island 2, Petrizler je 55,-, Summer-Winter Challenge je 50,-, Suche Links 386 Pro, Strike Commander, Tel. 03581/310528 (Torsten)

Hilfe! Wir suchen Wasteland, Fountains of Dreams, Wizardry 1-7, Battletech 1, Privateer sowie AD&D-Spiele. Wir haben diverse Amiga-Spiele, Tel. 0591/53729 Michael

Verkaufe 386/25, 2 MB RAM, 85 MB HD, 2 HD LW, SVGA-Karte 1 MB, SVGA-Monitor 14" MPRI, SB Pro, VB 2200 DM, div. Computerbücher, Tel. 0821/483247 (Arno)

Verkaufe Laserdrucker von Penasonic. Kaum benutzt! 100% o.k. Preis: 2000 DM, Tel. 06642/6106, ab 15 h Friedrich

Verkaufe Cadaver dt. 60,-, Simant dt. 65,-, F-117A dt. 70,-, Strike Commander 75,-, Ultima Underworld II 70,-, Ultima 7 II 75,-, Wing Commander II 75,-, Tel. 030/6512209

Verkaufe A-Train, Patrizier, Ultima 7, Pirates, teusche auch! Tel. 08532/3657

Suche WC Deluxe Ed., WC 2, Comanche, BM Prof., Ultima Underworld, Monkey 2, A-Train, Grandmaster Chess! EO2, Aces of the Pacific, Sherlock H. usw., Tel. 0951/44823 o. 08456/1471

Sinke Commander 75,-, Ultima Underworld 2 60,-, Aces over Europe 65,- inkl. Porto, Tel. 0551/24538

Verk. 286-PC, 21 MB Festplatte, 16 MHz Joystick, Mouse, 2 LW 5,25" + 3,5" und viel Zubehör, Preis verhandelbar, Tel. 036481/9350

Tausche X-Wing, WC 2 dt., Battle Isle + Date Battletech 2 gegen Gunship 2000, Dene 2, F-15 3, Space Hulk, ... Tel. 0791/52174, Reiner

Verkaufe orig. "Carners at War (engl.) für 45 DM und Grand Prix Formula 1 (dt.) für 60 DM, Tel. 09331/7249, Oliver verl. (ab 18.00)

Verk. VGA-Karte AVGA II 70 DM, Monkey Island 2 50 DM, Strike Commander Speech 30 DM u. Games für Atari ST, z.B. Monkey Island I 45 DM, J. 007 usw., Tel. 02772/54668, Andreas

Verk. oder tausche Leg. o. Kyr., Spelljammer, Wizardry 7 u. Underworld Might + Magic 4 Muds Bund. Manag. Pro. Suche Aller Ego, Space Hulk, Links, Pro Strike usw., Tel. 04263/4748

386SX/20, 5 MB RAM, 110 MB HD, VGA 1 MB, VGA-Monitor, LW 3 1/2" u. 5 1/4", Joystick, Mouse, Software u. Spiele, VHB 2000 DM. Angebote an: Rüdiger Göbel, Landwehr 51, 58706 Menden

Suche: Mechwarrior, Beholder 2 + 3 u., andere Action u. Strategie-Spiele u. Simulationen. Schickt Eure Listen u. Angebot an: Martin Kämper, Sonnenrain 16, 5205 Augustlin 1

Verk. od. tausche RR-Tycoon, S-Service 2, Monkey Island & Pirates gg. Populous 2, WC 2 oder X-Wing, Tel. 09181/20796 (Michael)

Verk. orig. PC-Games: Swoll inkl. aller vier Zusatzdisks 70 DM; Indy 4 60,-; Task für je 50,-, Tel. 02732/2221

Verk. 286er, 16 MHz, 1 MB RAM, Maus + Pad, 3,5", 1,44 MB LW, 30 MB HDD, MS-DOS 4.0, MS-Works, Soundblaster 2.0, Gameport, Spiele: Nascar-Challenge + Sanctuary; VB 1950 DM, Tel. 08152/78027

Verk./tausche: Monkey 2 dt. + engl., Epic, Indy 4 dt., Tel. 06556/7330 ab 18 Uhr

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box, Berlin, 030/3412912, Greetinx 2 Mary Stuart Masterson

Verk. PC-Orig. Comanche, History Line, Indy 4 (alle deutsch), Lemmings 2 je 49,-, Tel. 08671/8144 Rainer Gillissen

Burning Steel, Strike Commander, Der Patrizier zu verkaufen, Preise VS, Telefon: 02595/9272 Norbert Hütte

Verkaufe PC-Viren Source Codes für die meisten bekannten Viren, sowie Artikel von Viren-programmierern, die messig Tips & Tricks derlegen. Mehr Infos unter Tel. 06430/5448

386/40, 4 MB RAM, 2x40 MBHD, SVGA-Karte, VGA-Monitor (MPR 2) + Zubehör, VHB 1900 DM, Tel. 05144/2401 eb 17 Uhr

Suche KO1, KQ2, Tel. 06174/5884 ab 18 Uhr, Dennis

Verkaufe 386SX-33 MHz, mit 8 MB RAM, 138 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, SVGA-Karte, SVGA-Monitor (Citizen), DOS 6.0 u. 10 Spiele für 2700,- VB, Tel. 040/4904136

Verk. superschnelle, neue, originalverp., Seagate 1 Gigabyte-SCSI-Festplatte mit integriertem Cachespeicher; verk. auch 486 DX-33 Board 256 KB Cache, Tel. 089/7144553

Verk. 386 DX/40 MHz 85 MB HD 4 MB RAM 64 KB Cache, VGA-Karte + Monitor, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerk + diverse Programme, Preis nur 2300 DM, Tel. 0641/390659 ab 18.00 Uhr

Suche + tausche + verkaufe orig. Games, auch für CD-ROM; verkaufe 386/DX 40 mit 64 KB Cache Motherboard um 100 DM, Zustand unbekannt mit 4 MB 200 DM/Ernst, A-Tel. 06245/3115

Verkaufe PC-Software zu Hammerpreisen, Liste gegen Rückporto bei: F. Erhardt, Mozartstr. 97a, 85521 Ottobrunn

Verk. orig. Indiana Jones 3 + 4, Terminator 2, Simpsons, Battle Command, Armory Alley Crime Time, KGB, je 45 DM (0351/2381511). Suche Inca, Gunship 2000, Task Force.

386, 25 MHz, VGA, Towergehäuse, 8 MB RAM, 80 MB Festplatte, 3,5" + 5,25" Laufwerk, Soundblaster, 2 Joysticksports, Multiscan-Colour-Monitor Commodore 1950, DM 1900,-, Tel. 05141/26524

Verk. ca. 60 PC-Orig., z.B.: Comanche, Populous 2, History Line, Humans, Sim Earth, usw. Außerdem 17 Spiele für 300 DM, z.B.: SQ4, Monkey 2, Gengis Khan Tel. 07045/8087

CD-ROM: Loom, Monkey Is., King Quest, Space Quest, Baemish, Jones und andere Title 50,-; Soundkarte: 45,-; Soundkarte (S.B.) + SW 140,-, Tel. 07154/180437 ebends

Verk. F1-Grand Prix, Jordan, Elsh. Manager, Stunt Island, History Line, Indy 4, u.v.a. DM 60. Suche: Links 386 und Kurse, Sensi, Soccer, Tausch möglich! (Daniel) Tel. 06251/89726

Verkaufe Comanche (55), RedBaron (45), Wing Commander 2 (40) + NN. Tel. 08452/2635, F-15 Strike Eagle (80)

Verk. PC-Orig. Ult. Und. 1 + 2, Dungeon Master, Legends Valour, Comanche, Goblins 2, Wiz 7, Mantis, Ween, M&M 4, Space Crusader je 50 DM (tausche auch), Tel. 02486/651

PC-Originale zum Spottpreis: Comanche, Startrek Screens (je 40,-), Heart of China MM 3 (je 30,-), Eye of A., T2, Immortal, Bad Blood u.v.m., Tel. 06451/22135

Verk.: Über 20 Spiele, von Eye of the Beholder III über Freddy Pharkes bis Lands of Lore; 120 MB HD für 300,-, Tel. 08671/6528 (Peter) P.S. Tausche ggf. auch!

Zu verkaufen: Invest, Oil's Well 30 DM, Pirates, Mantis, 40 DM, Red Baron, Comanche, Indy IV 50 DM, Tel. 0451/475929

Verkaufe: A-Train, Pools of Darkness, Dune 2, Comanche + Spaceward Ho je 50 DM, WC 2 60 DM + SO2 20 DM, Tel. (0611) 564405 ab 18 Uhr, Andreas Gladisch

Verk. orig. Ultima 7.2, Dune 2, Bard's Tale Trilogie, Elvira 2. Tausch auch möglich. Suche Rolles. Anruf ab 19.30 Tel. 0711/612469

Suche günstige Roland MT-32 oder LAPC-1, 100 % o.k. Preis nach VB, Tel. 09856/842 ab 18 h

Verk. History Line, Front Page Sports Football, Railroad Tycoon, Second Front, Wing Commander 2 + Special Operations 1 + Speca Pack Tel. 06691/23839

Verk. folgende Spiele: 1869, History Line, Eye o. t. Beh. 2, Monkey 2, Startrek, Burning Steel, X-Wing, Swoll + 42 vs. fl., Dune, Space Hulk, je 40,- DM alle Original + Top, Tel. 02445/7333

Verk. orig.: Indy 4, Monkey 2, U. Underw., Battle Isle, je 50,-, Sim City D. L., 40,-, Tel. 089/34222

KO6 60 DM, Wizardry 7 dt. 50 DM, MM4 dt. 40 DM, Links Pro 55 DM, MM3 dt. 40 DM, Monkey Isle 2 dt. 40 DM, HOC 40 DM, EO2 40 DM, SO1 25 DM, WC 1 25 DM, LSL 5 40 DM, More Lem., Tel. 09856/842 ab 18 h

Tausche: X-Wing, Indy 4, Task Force, Comanche, Monkey 2, Humans, Lemmings, Swoll, gegen: Links Pro, Dogfight, W. G. Hockey 3, B17, Populous 2, Lemmings 2, Syndicate, Tel. 07502/7264

Soundblaster Pro 3, 1 Jahr alt mit kl. Sony-Aktiv-Boxen zu verkaufen, FP 200,-, Tel. ab 18.00 08142/18219

Eishockey Manager 45 DM, Links 386 Pro 60 DM, Burning Steel 45 DM, Verkauf oder Tausch, Tel. 0451/56058 ab 18 Uhr

Verk. PC-Orig. Patrizier, X-Wing, A-Train, Strike C, Red Baron; WC 1; Indy 4; BMP; MAD-TV; The 7th Guest; Wizardry 7; Empire Deluxe; Winzer; Black Gold; Lemmings 2; Tel. 05753/1304

Suche Wasteland, Sim Earth, EOB2 + 3, Pop2, Syndicate, Civilization, Pinb. Dreams und neue; verkaufe noch Battle Isle Data 2 DM 30, Tel. 05228/1319. Rufe zurück.

Verkaufe o. tausche Captain Comic 1 + 2 BB, Unendl. Geschichte 2, 688 AS, F-19, U7 Monkey 1, Indy 3, KO3, HO 1, SO 2, PO 2, Startrek, Tel. 07433/10147

Verk. Castles 1 u. 2, X-Wing, Task Force 1942 Robocop 3, Das Boot Silent Service 2, B-17, Epic, Alles Originale, Top-Zustand, VB a 60,-, Tel. 07071/41445 (Joe)

Verkaute Spiele für PC 3.5: Indy 4 (engl.) 45 DM, Railroad 1, 40 DM, Time Quest 40 DM, Manchester U 2 35 DM, Battle of Britain 35 DM, Tel. 08205/1014

Verk. Tony la Russa Baseball 2 (40 DM), Wing-Commander-Ed. (30 DM), Maniac M. (englisch, 20 DM), Marco Rullkötter, Kl. Heenfeld 19, 32278 Kirchlingern, Tel. 05223/73490

Verk. Space Ou, Saga (1-4), SO 5 je 60 DM, KO5 30 DM, KO6 50 DM, alle Origin. oder tausche geg. Laura Bow 2 bzw. Conqu. of the Longb., Glaub., Leberslr. 48, 10829 Berlin, Tel. 7627255

Verk. PC-Spiele: Strike Commander 65 DM, King's Quest VI 55 DM; zus. 100 DM, Tel. 089/8633935, auf. Mo. & Mi. ab 18 Uhr, Michael

Verkaute bzw. tausche Wizardry 7, Gunship 2000, X-Wing, Populous, Suche: The Day of the Tentacle, Syndicate, Civilization, Ultima 7 (Teil 1 + 2 nur dt.) * Tel. 089/486280

Verk. orig. Elysium, Erben des Thrones, (40 DM), Savage Empire, (25 DM) Imperium, Crash Course, Lemmings Data (20 DM), Tel. 02941/65234 Ulrich

Space Max: 25 DM, MM3: 30 DM, Falcon 3: 40 DM, F15 3: 45 DM, Monk. Island 2: 40 DM, 800 DPT 64 GS Software (+ OCR) t. DOS Handscanner (Mutek): 180 DM, Tel. 08593/477 (Christian)

Verkaute Original PC-Games TV Boxing 15 DM, Indy 4 20 DM, A-Train 20 DM, Mullicoop 15 DM, History Line 20 DM, Anfragen an A. Liedtke, Lortzingstr. 12, 31228 Peine Stedderdorf

Tausch: Strike Comm., Patrizier, Rampart, Eish. Man., Space Ho. (ca. 20) gegen: Day of the Tentacle, X-Wing, Syndicate, Sensi Soc., Emp. Del., Tel. 09202/1020 ab 14 h

Tausche (nur Originale): Habe: Falcon 3.0, Indy 3, Space Quest 5, Lemmings 2, Monkey 2. Suche: Comanche, Strike Commander, Indy 4, Lemmings 1. Tel. 089/471433

Verk. orig. Strike Commander, Ultima 7 A + 7 B: Underworld 2; Legacy je 50 DM; Ultima 6 mit Lösungsbuch; Might & Magic 3 je 30 DM! Tel. 07032/8970 Frank

Verkaufte (PC 3.5): Swot, Silent Service II, A-Train, Star Trek 25. Anniversary, Aces of the Pacific ja 45,-. Helko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun

Verk. Eishockey Manager, Transactica, Front Page Football, Special Forces, Monkey Island 2, je 40-55,-, suche A-Train u. Civills. nur dt., Tel. 08064/1007 Markus

Verk. Indy 4, Comanche, History L., Phn. ROM, Stnpoker, DDragon 1, Speedball 2, Blade Warrior, Ma. Racing, TD 2 + 3, Vette, TV-Football, Powermonger, Bloodmoney, Paperboy II, Falcon, Mig. 29 (20-60), Tel. 0711/317528

Verkaufte Laserslar 6 (HP-kompatibel) mit Zubehör und Emulation. Preis 1000,- DM, Tel. 04303/495, Jan Wellendorf

Verk. Indy 4, Atac, KO6, Dungeon Master, B17, Laura Bow 2, UW 1, UW2, F-117A, X-Wing, Comanche, The 7th Guest, Car and Driver, kein Tausch, Tel. 06650/8638 ab 17 Uhr

Verk. Monkey-Island 1 + 2 dt., Nova 9, Might & Magic 3 dt., Conen, Cresh-Course, T-D III und Mad-TV dt., sehr günstig. Originale!!! Tel. 07123/15860 Steffen

Di. Orig. f. 20-35 DM: Great Courts 2, Heart of China, Rise of Dragon, Transactica, Dynatech, Cohort 2, First Samurai, Cerrier Stnke, Wzkd, EOB2, Tel. 06721/36822

Orig. PC-Spiele X-Wing (dt. Anl.) 80,- DM; Wing Commander 1, Comanche je 55,- DM; PGA Golf, Gunboat je 35,- DM; Soundblaster jr. (mit akt. Boxen + Software) 85,- DM, + Porto, Tel. 0911/357338 (Stefan ab 18 h)

Di. Ong. f. 35-50 DM: Dune 2, Jonathan, Eishockeyman., Campaign, A-Train, Comanche, Civ., KGB, Sens. Soccer, Pinb. Dreams, Vikings, Flashback, Hannibal, Tel. 06721/36822

U7-Serpent Isle, Empire DLx je 60,-; Battle Isle + Datadisk 1, Siege, EOB2 je 50,-, Tel. 02364/13144

Underworld 2 65,-, 3D Kit 50,-, GFA-Basic 200,-, Kyandia 2 65,-, Lands of Lore 70,-, Marian Dreams 40,-, Simon the Sorcerer 65,-, CD-ROM 10-20,-, Tel. 0621/577364

Verk. Alone in the Dark, Original für PC, kpl. dt., nur 60 DM, Tel. 09123/5747

Verk. TBird-Classic (mit viel Zubehör u. mehreren Spielen), Verk. auch meine GB-Sp. Sammlung (14) alles gg. Vorbezahlung (Preise VB), mehr Infos: Tel. 036075/2050

PC-Orig. Strike Com., Eishockey Man., BMP, Front Page Footb., Patrizier, HL 14-18, Task Force, Lemmings 2, Hardball 2, 40,- pro Spiel + NN, B. Wieloch, D-dorf, Tel. 0211/400410

Verk. orig. für PC Indy 4 und History Line je DM 60 sowie Battle Isle Data 2 für DM 40, Bitte nur am Wochenende unter Tel. 040/7104129

Verkaufe PC-Originale: Back to the Future, Spacewrecked, Speed Pack, Oil Imperium, F16 Combat, Virtual Rtl., tür je 30 DM + Porto, Tel. 08035/4108 (Josel)

Verkaufe/tausche: deutsch: Gobillins 1, Kings Quest 5, engl.: Loom, Robin Hood, Rise of the Dragon, Suche: Kyandia, Simon the Sorcerer, Tel. 05584/1795

Verk. Harrier Jump Jet, Suche Flashback, Rex Nebular, Day of the Tentacle, Prince of Persia 2, Space Hulk, Syndicate, Tel. 069/514681 Max Dienstag erst ab 16.30

Verkaufe 386DX-40, 4 MB RAM, 120 MB HD, Maus, 2-HD-Laufwerke, VGA-Karte + SVGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Works für Windows, VB 2500 DM, Telefon 0355/790898 ab 18 Uhr

Verk. 386SX 16, 4 Mon., 8 Mon. Garantie, 80 MB Festplatte, 2 MB RAM, VGA-Karte, SVGA-Monit., MS-DOS 5.0, Win. 3.1, 3.5 HD Laufw., Lippstadt, Tel. 02941/12177, VB 1400 DM

Suche neue PC-Spiele. Bin vor allem an Underworld 2, Syndicate, Day of the Tentacle interessiert. Preis nach Absprache. Tel. 06131/220699 anrufen! Olli verlangt!

Tausche Strike Commander, Ultima 7/2, Monkey Island 2; suche Underworld 2, L. o. Kyandia u. Wizardry 7. Verkaufe: Super-VGA-Karte (150,- DM), Telefon: (036962) 20538

Verkaute A-Train (60 DM), Der Patrizier (80 DM) und Sim City + Populous-Pack (50 DM), Tel. 08171/7476 Dennis

Suche günstig W. Gretzky H. 3 u. Ice Hockey Simulator 2; verk.: Patrizier (40), BMP (35), Great Courts (35), Starbyte Super Soccer (35), Starbyte I Collection (35) oder n. Gebot, Tel. 0341/5642629

Suche dringend PC-Games Cadaver und KO 1-5 in deut. Version! Biete an F15 III oder Preis n. Vereinbarung. Peter Bürgi, CH-4312 Magden, Schweiz, Tel. 061/8411412

Tausche Comanche, Ultima 7, Monkey 2, 1869, Indy 3 + 4, Dune, DSA, Andreotti, Pirates. Suche: Syndicate, Maniac Mansion 2, Kings Quest 6 u.a., Tel. 03586/4379 nur 14-16 Uhr Björn

Verk. Darkseed 40 DM, Ultima VI (inkl. dt. Lösungsheft) 35 DM, KO IV (inkl. Sierra Lösungsdiskette) 30 DM, alle US-Orig., Tel. 08062/8934

Verk. Top IBM-Spiele: Strike Commander, History Line, Lemmings 2, Indy 4, Cadaver, Robin Hood, Ultima Underworld für gutes Angebot! Tel. 08341/61112

Tausche Patrizier, Civilization, Monkey II, MM3, DSA, Sim Earth, Powermonger, Austerlitz geg. A-Train, 1869, Empire, Pirates, Castles SOV, KOV, Battle Isles, Tel. 089/5701751

Verk. Links 386, Freddy Phakes je 50,-, MM3 40,-, Maupiti Island, Ski o. Die je 25,-, Soundblaster 2.0 100,-, alles plus 3,- Porto, Tel. 08765/8418

Might & Magic 4 + 5, EOB 3, Wizardry 7, X-Wing, Lemmings 2, Abandoned Places, Space Crus., Links Pro, Ultima 7 Teil 2, Powermonger und and., nur Tausch, Tel. 08039/3362, ab 18 Uhr

X-Wing (DA) zu verkaufen. 60,- DM. Tel. Neubrandenburg 441432

Suche ständig neue Software. Rufe mich unter folgender Nummer an: 02586/8666. Wir werden uns schon einig.

Dogfight, F15 III, Day of the Tentacle, Syndicate, Strike Commander, Supertetris, Tel. 04281/8337 ab 18.00

Achtung! Verkaufe Originale: Indy 4, Space Quest 5 und der Patrizier für je 50 DM, Telefon: 02305/25127

Verk. Indy 4 dt. 60 DM, U7 dt. 70 DM, Task Force 60 DM, Powermonger 50 DM, Sim Antd. 50 DM, WC2 SO2 25 DM, WC2 Speech 25 DM, Tel. 02565/3772

Verk. 386SX-25, 42 MB HD, 2 MB RAM, 64 KB C. Win. 3.1, MS-DOS 5.0, SVGA (ET4000 1 MB) Tast. SB pro, Mto. SVGA 14 Zoll u. viel Softw. (Mini Tower) VP 2400,- DM, Tel. 07903/1253

Verkaufe Ultima Underworld 1, 60 DM, Indy 4 (engl. Orig.) 40 DM zusammen 90 DM. Auch Tausch gegen deutsche Version von Wizardry 7. Tel. 06421/481369 (Frank)

Originale 3 1/2 verkaufe je 50 DM Magic Candle 3, Eye of Beh. 3; DSA; tausche auch gegen Alone in the Dark, Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Orig. Spiele 20-50 DM: Underw., Eternam, Monkey I + II, P. Edge, Siege, Ambush, B. Isle, S. Comm., Pools, Burning S., Empire Deluxe, Day of Ten, Tel. 02963/2261 ab 19 Uhr

Verkaufe Swot für 40 DM oder tausche gegen anderen Simulator (F1 Grand Prix, Red Baron, Indy 500) oder andere. Tel. 04721/52279

Diverse Spiele (Originale) zu verkaufen. Liste gegen Rückumschlag, sehr günstig, Jörn Grube, Berghof 03, 15859 Rieplos

Verk. 386SX-25, 2 MB RAM, 52 MB Festpl., SVGA-Mon., Adliu.-Gamedac, 24 Nadeldrucker, Software u. Bücher, 1 Jahr alt, VB 1800,-, A. Mücke, Hauptstr. 21, 02906 Weigersdorf

Verk.: X-Wing, Sh. Holmes, Robin Hood, 3D-Kit, HL 14-18, Their Inest Hour, WC 1 + 2, Special F. Kauf/Tausch: Ancient Art of War, Skies, Billy the Kid, Pirates G. Tel. 07520/6940

Verk. 386SX/33 MHz Tower, 2 MB RAM, 44 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, VGA-Karte, Soundblaster, DOS 5.0, Monitor und Zubehör + neue Software für 1200,- Tel. 02823/6122

Verkaute Originale für PC: Aces of Pacific 50 DM, Global Conquest 40 DM, Special Forces 50 DM, Star Legions 60 DM, Perfect General 40 DM, Tel. 06247/431

Suche Originale: Comanche Data, Day of the Tentacle, Syndicate, Sherlock Holmes, Formula 1 Grand Prix (Incl. Indy 4 (alle in Deutsch), Tel. 09287/58231

Verkaufe: Kings Quest 6 dt. = 60,-, Comanche Data dt. = 40,- DM, Pinball Dreams = 45,- Tel. 04281/8337 ab 18.00

Verk. Wing Commander 2, Rise of the Dragon, Gods, Risky Woods, alle deutsch ab 20,- DM; suche Syndicate. Tausch möglich, Tel. 09184/634 (Peter)

Verk.: 386DX 40 mit Soundbls. 4.0 105 MB Platte, 4 MB RAM mit 10 Spielen. SC, Alone I, II, Dark, Sherlock Holmes, Might & Magic 4, ca. 3000 DM, Tel. 0821/783271 (Gon)

Suche CD-ROM-Spiele: Swot, Loom, Monkey Island, Inca, Lost in Time, Sherlock Holmes, Links Collection, M1 Tank Platoon, Red Storm Rising. Verkäufe: History Line, Birds of Prey, Tel. 04161/52187

Suche: Maniac Mansion 2, Aces over Europe, Pirates Gold, Syndicate, Lands of Lore, F-15 III, Jordan I, Flight, Freddy Pharkas, Dogfight, X-Wing, Verkäufe: History Line, Birds of Prey, Tel. 04161/52187

Verk. orig. PC-Spiele, X-Wing, Sherlock Holmes, UWI, Serpent Isle, Falcon 3.0, Links 386 Pro, Shuttle, Star Trek. Alle 100 % o.k. Tel. 02174/40625

Syndicate (65), Sens. Soccer (50), EOB3 (55), A-Train (45) u.a., evtl. Tausch. SNES-Grundgerät mit Adaptern u. 2 Pads (150) o. Tausch gg. 3 PC-Games. Tel. 02622/7830

Verk. Originalspiel Titus the Fox für 50 DM und Crystals of Arborea für 40 DM und Stargoose dt. mit Ninja Rabbits für 50 DM, Tel. 07176/2611

Verk. Pirates + Manchester United Europe + John Madden Football, zusammen für 100 DM sowie Mega Drive (deu.) + Fantasia + Thunder Force 3 + Phelios + Adapter für 259 DM, Tel. 0221/58257

Verk. 386SX/25, 2 MB, 40 MB (Wechsel), VGA-Monitor, IBM 24-Nadeldrucker, Starwriter, 10 Spiele, Soundblaster 2.0, Maus, 1, 2 und 3,5 Laufwerke, VB 1500 DM, Tel. 0941/71411, 14 Uhr

Verk. Originale: M + M3, Speedball 2, Monkey I, 2, Rainbow Islands, Cadaver, Lemmings, Preise: VHB, suche: Dynablasters, Indy III, Pinball Fantasies, Mad-TV, Tel. 040/7929678

Auflösung 386/40 Tower + 14" Monitor + 3,5 + 5,25 HD + 107 MB Festplatte + SB 8 + Mitsum! CD-ROM + Speedstar 24 x 4 Spiele, Zeitschriften und 2 Bücher VB 2899,-, Tel. 06050/8954

Suche Originalspiele: Patrizier, Empire Deluxe, 1869, Railroad Tycoon, Pirates! Civilization: nur deutsch! Zahle je 40 DM, Tel. 04431/2367 Björn, ab 18 Uhr

Day of the Tentacle für 45,- DM zu verkaufen. Tel. 02505/2067 (Christlan)

Atari ST

Verk. Atari STE + Monitor SM124 + 46 MB Festpl. + 1 MB RAM + 120 Leerdisk + 5 orig. Spl. z.B. Pacific Island, Powermonger zus. nur 1400 DM, Tel. 03491/85892 Markus

Verk. f. Atan-ST: 33 Spiele u.a. Ambrstar Wings o. Death, DM, SP. Forc., Rail. Tycoon Mon. Island, Nitro, Ind. Jones 3, Xenon 2, f. 20-40 DM, Tel. 07625/1438 (ab 18 h)

Verkaufe Populous, Dungeon Master, Chaos Strikes Back und Wonderland, nur im Paket für 50 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Suche Indy 2, Preis nach Vereinbarung, kann auch Indy 3 bieten (Philipp) Lalpzig, Tel. 0341/51176

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,- und von div. Anbietern zu je DM 15,- Liste bei: Ulf Petersen, Pf. 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. D. Mastar, Special Forces für 40 DM Indy 3 (Adv.), Maniac Mansion, Zak McKracken für 20 DM, Turrican, Silent Service für 15 DM, S. + W. Olympiade zus. 40 DM, Tel. 08549/708

Verk. 1040 STFM, 1 MB + SM 124 + Softw. + Spiele + Literatur für lausige 600,- DM, H. Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, 01855 Sebnitz, Tel. 035971/2293 (bitte erst ab 18 Uhr), Helge verl.

Verkauft Atari STE + Monitor SM 124 + Drucker Panasonic KX-P1081 + sehr viel Zubehör (Mousepad + Lektüre + Joysticks + vieles mehr!), Tel. 08205/6302 (Florian)

Super 1040ST (TV) 2,5 MB RAM + 32 MB HD + SM 124 + ong. Software, Spiele, Pds, Literatur, Joystick für nur VB 600,- DM, S. Schmidt, Schleswiger Str. 25, 19057 Schwerin

Tausche oder verkaufe Monkey Island, Midwinter 2, Railroad Tycoon und Loom, alle Originale, Nick: Wrobel, Margitenweg, CH-4563 Gerlingen, Schweiz

Suche Red Storm Rising für Atan-ST! Preis VS, ruf schnell an: Tel. 0202/7160739

Verk. Atan 1040 STE, Farbmon. div. Software für 550,- DM (mit Drucker 620,- DM), Hartmut Thoms, Grüner Wald 5, 15306 Marxdorf

Verk. STF1040 mit Maus, Grafikkarte, Software, Softwareentwickl. system, Farbmon. und Originalspiele (NP 2800 DM) Preis VHS, M. Beinroth, Tel. 07572/5719

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,- und von div. Anbietern zu je DM 15,- Liste bei: Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Lynx

Verkaufe 7 (sieben!!!) Top-Spiele (ohne Anl.) fürs Lynx für nur 120,- DM! (Slime World, Gates of Zen., etc.), Andreas Pfautsch, Tel. 08621/4818

Lynx 2 inkl. Blue Lightning, Awesome Golf California Games, Chips Challenge, Klax, Chequered Flag, Shanghai, Xenophobe, Lynx-Tasche, Preis VB 380 DM, Tel. 04292/1207

Verk. Atari Lynx mit 3 Topgames: California Games, Electrocop u. der Knobelknüller Klax! Netzeil & Complynx-Kabel dabei! VB 250 DM, Tel. 06861/3317 Saarland

Handheld Set: Lynx II, Steel Talons, Sime World 6.0, Zendoon, Netzeil, gr. Tasche, Gameboy, Super Mario, Patchinko, VHB 380,-, Elberding Jan, Tel. 04541/83755

Verkaufe Lynx 2 mit Chips Challenge und Rampart + Netzstecker für 200 DM, Tel. 02173/72447, Mo-Fr 18-22 h

Master System

Master System: Suche dringend Phantasy Star. Suche auch für C64: Legacy of the Ancients und Legend of Blacksilver, Telefon: 05471/586

Verk. Master-System-Spiele Sonic + Spellcaster je 45 DM aus 1. Hand, Tel. 09421/72601 ab 17 Uhr

Verk. Master System II u. 6 Spiele (z.B. Shadow o. l. Beast/Altered Beast/Sonic 2/Mickey Mouse/Battle Owl Run/Alex I) VB 250 DM, Tel. 09773/6082, 6 Mon.

PC Engine

Verk. für PCE: 1941 (SG), Aldrines (SG), 1943, Aeroblaster, Soldier Blade, Violent Soldier, Break 94, Wrestling, Download, Barumba, F1-Pilot, Cyber Cross. Tel. 0731/76634

Verk., tausche, kaufe alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche alles für Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Turbo-Duo, PC-Engine, HU-Cards + CD kauft Tel. 0212/208689

Verkaufe: PC-Engine + 7 Spiele (4 neue) mit Adapter + Scart-Kabel, VHB 450 DM, Tel. 0521/84081

Verk. Turbogratx + Keith Courage Airzook und Dungeon-Expl., alles 100 % o.k., 170 DM VB, Tel. 05574/1839

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo-Duo MD und Super-NES. Tausche Crosse usw., Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting of Alafury 21 Tel. 089/4701827

Game Boy

Verkaufe Game-Boy-Spiele (100 % Anleitung und Verp.), siehe: Mega Man, I + II, Blades of Steel, Balman Superman, Turtles I, Kwirk SML Tennis usw., Tel. 07054/7731

Game Boy + Suche Module aller Art, mgl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell, Tel. 06101/86829 (Jens)

Verk. GB + Light Max + 7 Games (Metroid II, Gargoles Quest, usw.) + Super 31 in 1 (z.B. Alley Way, Dragon Slayer), Micha, Tel. 030/4015890 (VB 370 DM)

Verk. für GB Parodius, Pinball, Kirby's Dreamland für je 40,- DM, Tel. 08571/8915

Verkaufe GB-Module mit 30/64 + über 100 Spielen; GG-Modul mit 25 Spielen, Tel. 0531/610782

Verk. GB (60,-) + 2 Spiele (je 20,-) + Akku (20,-) und NES (90,-) + 7 Spiele (je 30,-) für 290,-! (z.B.: Soggun, Mario 2, Kickle), Tel. 0761/65006 o. Fax 0761/64162

Verk. Game Boy + 18 Spiele (z.B. Final F., Parodius, WWF2, TMHT, Solomon's Club, usw.) mit Light Boy (Licht + Lupe) für 499,- DM (NP ca. 1100 DM), Tel. 089/648988, ab 17 Uhr

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen + Tetris für 400 DM (Motocross, Pinball und Allstar Challenge o. Än.), nur alles zusammen! Tel. 08171/7476 Dennis

Verk. fast neuen Game Boy mit allem drum und dran inkl. Mario Land! Also schnell zum Tel. und wählt's 02238/59913

Verkaufe Game Boy mit 31 Spielmodulen + Spielen wie Tennis, Dr. Mario, Alley Way, A. d. Chopfliter 2 mit P. W. Star Trek 250,-, Tel. 04402/83828 Patrick, ab 17 Uhr

Verk. Game Boy + Tetris + Super Mario Land 2 für 110 DM, 1/2 Jahr alt, Tel. 02275/1709, ab 15.00 Uhr

Suche Game Boy + Module, kaufe Konsolen + Modulsammlungen, SNES, MD, NES, SM, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Game Gear

Verk. Game Gear mit Castle of Illusion, Shinobi, G-Loc und Columns, Netzadapter, Gear to Gear Kabel, alles in deutsch, 100 % o.k. mit Originalverpackung: 400 DM, Tel. 09187/6876

Verkaufe GB-Module mit 30/64 + über 100 Spielen; GG-Modul mit 25 Spielen, Tel. 0531/610782

Verk. GG, 1 Jahr mit Crystal Warriors, Sonic G-Loc, Super Monaco GP, Columns, AC- und Car-Adapter, NP 700 DM, VB 480 DM, Tel. 05308/2332

Verk. Game Gear + 4 Spiele (Mickey Mouse, Shinobi, Olympic Gold, Columns) für VB 230,- DM, Timo Tietel, Tel. 089/6011858, 85521 Ollobrunn

Verkaufe Game Gear mit 7 Spielen für 380,- DM oder tausche gegen Mega Drive, Tel. 06132/2413

Verkaufe: Game Gear + GG TV-Tuner + Columns + Tasche + Netzteil (nur 3 Monate alt — in Top-Zustand), Andreas Pfautsch, Tel. 08621/4818 — nur 380,- DM

Mega Drive

Tausche, kaufe Mega Drive u. Mega CD Soll aller Art! Suche: Flashback, Turrican 3, Slispeed, Tel. 05341/392144 (Michael), suche C-64 mit Floppy bis 150,- DM

Verk. MD-Spiele: Quackshot (dl.), James Bond II (dl.) à 80 DM, Moonwalker (jp) à 50 DM, Fantasia (jp) à 60 DM, Eswat (jp) à 50 DM, Tel. 089/753968, 18 h-20 h, fragi nach Christian

Verk. MD mit Arcade Sl., 2 Joypads, Sonic Road Rash, Dragons Fury, Shining, Golden Axe 2, Monaco GP 2, VB 900,- DM, Andreas Felber, Omsewitzler Ring 58, O-8038 Dresden

Verk. für SMD: 688 Attack Sub, Kings Bounty, After Burner 2, EA-Hockey je 59 DM, Sonic 139 DM, Might and Magic, Another World 79 DM, Tel. 09973/9985 ab 16 Uhr

Suche MD Modem und Sega Genesis (US-Gerät), Preis nach Vereinbarung, Malik Vorderwulbecke, Tel. 030/8336277

Verk. MD mit 2 Pads für 170,- DM, sowie 10 Spiele für je 50,- DM, z.B. Shining, Kings Bounty, EA-Hockey, C. San Diego, Desert Strike, Toe Jam + Earl, SM Football, Tel. 0221/437345

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SNES, PC-E, NES, Mas. Sys., GB, GG, verk. World of Ill., Streets of Rage 2, Sonic 2 je 65 DM, Predator 2, Gynoug je 50 DM, Tel. 04627/1618

Suche für Master System II, Chopfliter, Bubble Bobble, Casino Games, After Burner, Marple Madnes, Super Monaco, GP, Out Run, zahle 40 DM pro Spiel, Tel. 05682/3715

Verk. JB Boxing 50 DM, David Robinson 60 DM, Predator 2 70 DM, Tel. 09187/6876

Verkaufe + kaufe SNES + MD-Spiele (MD ab 25,- DM, SNES ab 45,- DM) große Auswahl an Spielen; kaufe auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Kaufte günstige MD-Spiele. Suche außerdem Strategie- und Rollenspiele im Tausch gegen andere Spiele, Tel. 0821/33867 Markus

Verkaufe oder tausche Warsong 55 DM, Alien Storm 30 DM; Shining 65 DM; verkaufe auch Amiga Games wie UMS II, Mr. Heli, Ultima V usw., Tel. 07353/1064

Suche für SMD Tiny Toon 55 DM, S-NES Magicat Quest 65 DM, GB SML 2 35 DM, NES Battle Toads 55 DM, SMS Populous 60 DM, SGG GG Shinobi 2 DM 45,-, MS-DOS-Star Trek 50 DM, Tel. 08634/8998

Jap. MD RGB, 60 Hz + 2 Joypads + 14 Module World of Illusion, Desert Strike, Shinobi, Hockey, Sonic I + II, NP = 1500,- DM VHB: 750,- DM, Tel. 05206/8958 (Anrufbeantworter)

Verkaufe kaum gebrauchtes Mega Drive mit 2 Joypads und den Spielen Sonic 1, Golden Axe 2 und Robocod. Preis nach Vereinbarung unter Tel. 06207/1246

Verkaufe M. D., jap. Adapter, Action Replay u. 8 Games. Tausche auch gegen Neo Geo. Verkaufe auch 6 NES-Spiele, verkaufe auch einzeln, Tel. 02208/1646 C. Maurer

Verkaufe MD mit 8 Spielen, alles in Top Form, Preis VB, Tel. 09134/4886 Gregor

Kauf Konsolen + Modulsammlungen Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo, NES, Sega Master, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * 04521/71497 - Suche -

Verk. Mega Drive, Thunder Force IV, Sonic I, Quackshot, Gynoug, Str. of Rage, Shining in the Darkness, zus. für 300 DM, suche für Super Famicom Goods zum Tausch od. Kauf, Andreas ab 21.00, Tel. 05232/8235

Verkaufe Mega Drive (60 Hz) mit 18 Games und Arcade Power Stick für 650 DM oder tausche gegen Neo Geo mit 2-3 Spielen, Tel. 05432/3335, 17-20 Uhr

Tausche MD-Spiele! Habe PS 2 + 3, Immortal, Shad. Dancer (jp), Might & Magic, Starlight, Suche Rings of Power, Mega-lo-Mania, Warsong, Dragons Fury, Tel. 030/4322362

Tausche Super Kick-Off gegen Bulls vs Blazers, Thunderforce IV oder Bulls vs Lakers, zahle noch 20 DM dazu, Tel. 0661/602896 (Sven)

Verkaufe, tausche ML Hockey, European Club Soccer, Balman gegen Super Nintendo-Spiele, tausche ebenfalls Bart Simpson geg. anderes Super-NES-Spiel, Tel. 05335/1990

Verkaufe neuwertigen Mega Drive für 320 DM + Versand! Wenn Interesse, melden bei Arian Skreta, Holzofstr. 12, 55116 Mainz, Tel. 06131/228783 mit vier Spielen

Tausche gg. SNES MD-Spiele alle Versionen, suche alles Mögliche, Interesse? Dann schreib mit Tel. an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Turbo Duo, Games Gear, Game Boy, Mak., Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche alles für Turbo-Duo, PC-Engine, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. Mega Drive (deutsch) + Fantasia (jap.) + Thunderforce 3 (jap.) + Phelios (jap.) + Adapter + 1 Pad zusammen für 259 DM (3 Mon. alt), Tel. 0221/585257 Oliver

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele: Shining in the Darkness, Streelsor 2, PGA, Hellfire, Gynoug, Mega Games, Sonic, Tiny Toons, Tel. 07940/51759 ab 18 Uhr, Max

Verk., kaufe Neo Geo, 5. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

NES

Verk. für SNES: D: F-Zero, R-Type, Turtles, J. Camellry, Darius, Big Run, Magic Sword, Top Racer, Suche Exhaust Heat 2, Pacmania (MD), Talsuin, Hattris (PCE), Tel. 0731/76634

Biete NES mit 9 Spielen: SMB1 + 3, Turtles 1 + 2, Bart Simpson, Fam. Feuerstein, Megaman 2, Maniac Mansion, Double Dragon 3, Spiele einzeln 40,-, alles zus. 450,-, CH-Tel. 056/225709

Verk., lau, kau., S. NES Spiele, habe (Star Wars, Joe & Mac, Tiny Toons, S. Gouls'n Ghost) für 80, 70, 80, 60 DM. Suche unb. S. Turrican und z.B. auch Babsy u.v.m., Tel. 06196/84257 Roman

Verk. S. NES (deu.) mit 2 Joypads, 1 Adapter und 3 Spiele (SMW, S. Gouls'n Ghost, Joe & Mac), evtl. auch Verkauf nur SMW + Zusatz, 1. Angebot 400 DM, ruf schnell an unter Tel. 06196/84257

Verkaufe NES mit Zubehör und 19 Spiele für jeweils 30 DM, NES für 130 DM, Tel. 0221/4844071

Verk. NES mit 5 Spielen (Mario 1 + 3, Link Total Recall, Low G Man) mit Ong. Verpack. NP DM 580,- für DM 270,-, Tel. 02233/75202 (Stetan)

Verk. NES mit 15 Spielen (Mega Man 2-4, Mario 1 + 3, Action Replay Pro, Low G Man, Bucky o. Hare und mehr) für 400 DM, Tel. 02432/70691

Super Famicom

Verkaufe Games wie S. Smash TV, John M. 93 Adams Family, Amazing Tennis, S. Battlestar Super EDF, Phalanx, Darius Twin, auch Mega D., P. Kaufmann, Zaystr. 10, CH-6410 Goldau

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele: Cybemator, Excheutheut, Rushing Beat 2, B. O. B., Wing Commander, Turtles, Magical Quest u.v.m., ab 18 Uhr, Tel. 07940/51759 nach Max fragen

Verk., tausche, kaufe S-NES-Spiele, habe z.B. Joe & Mac, S. Aleste, S. Gouls'n Ghost, NHLPA, Hockey, Parodius, suche z.B. Turrican, Alien 3, Soulblader, Bomberman, Tel. 06196/84257

SNES Kopierslation Super Magicom 2.2 (Wild Card) 16 MBit, Sonderfunktionen (Instant save etc.), NEU mit Garantie, DM 640, Tel. 0911/318341, Jörg (abends)

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak., Tel. 089/1403732

Tausche GG SNES MD-Spiele alle Versionen, suche alles Mögliche, Interesse? Dann schreib mit Tel. an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg

S-NES/FAM Module + Konsolen kauft Tel. 0212/208689

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo Duo, MD und Super-NES. Tausche Crosse usw., Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting o. Fatal Fury 21 Tel. 089/4701827

Verk. Super-Nintendo, 2 Joypads mit über 25 Spielen (Star Wars, T. Toons, Alien, F-15, Wing C., Axelay, D. Strike, Parodius, usw.) + S. Magicom, komplett für 1200,-, Tel. 02823/6122

Verk. nagelneues dt. Super Nintendo + 5 Spiele + Japan/USA-Adapter für 450 DM, Tel. 09289/1351

Verk. Another World dt. 60 DM für SNES: für GB, R-Type 30 DM, Metroid 2 40 DM, Kung Fu Master 30 DM, Tel. 02325/52598 (Sven)

Verk. o. tausche Prince o. Persia 75 DM SNES u. Swampthing GB 25 DM, Duck Tales, Tel. 09261/91356

Suche WWF Royal Rumble, würde tauschen gegen 2 Spiele, habe Spider: Man, Mario Kart, Wing Commander, SF2 und 5 andere. Schreibt eure Tel. Nr. an Hoppe, Hopfenstr. 21, 06385 Aken

Verk. Actraiser für SNES mit deutschen Texten für 85 DM, suche für MD Shining Force und Landstalker, meiden bei Gert Oeser, Tel. 0431/79601

Kaufe oder tausche für SNES Bomberman, Aleste, Starwing, Star Wars, dt. o. US-Vers. Habe F. Fantasy 2 (US), Axelay (J), Tel. 05453/7734 Michael

Tausche SNES-Spiele, habe Streetfighter 2, Turtles 4, S. Probotector, Mario, S. Mario Kart, WWF, Tiny Toons, Actraiser (US) alle sonst sind dt., Tel. 08324/8154 Thomas

Kaufe SNES-Games zu 50 % des Neupreises, tausche Game Gear + 10 Games gegen 4 SNES-Spiele, suche JB-King, lausche PC, MD und Amiga Games, Tel. 05432/3335, 16-19 Uhr

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen, Super-Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Neo Geo, NES, Sega Master, GG, Tel. 04521/719497, ruft an unter Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verkaufe & lausche Super Nintendo Spiele, habe z.B. Shadowrun, F15, King Arthur's World, Suche z.B. Vikings, Ultima 6, Starfox, Tel. 04131/47491

Tausche, k., verk. ständig neue + ältere Sp. für SNES + MD. Habe Fin. F. 2, Jungle Sir., Al. 3 u.a., suche Thf 4., Shinobi 2, Bomberman u.a., 14-21 Uhr, Tel. 06271/71281

Verk., kaufe u. lausche Super NES, Game Boy und Mega Drive Spiele, suche Streets of Rage 2 u. andere, suche Star Wars Figuren, Tel. 06569/361 Patrick

Suche für Super Nintendo Spiele dt. mit Anleitung u. Originalverpackung bis 50,- DM, Toni Marcone, Paul-Bräuer-Str. 11, 51147 Köln

Suche Final Fight Guy (US) für SNES, zahle bis 70 DM; bitte ruf an, Tel. 09128/4103 (Janni)

Habe: S. Star Wars, Mag. Quest, Turtles, Prob., S. Soccer, suche FF2, Desert Strike, Axelay, Shadowrun, Tel. 0043/222/971669, ab 19 Uhr, Österreich

Verk. Turtles 4 (60 DM), Actraiser (80 DM), Castlevania 4 (50 DM), Mickey Mouse (70 DM), Streetfighter II (65 DM), alles 100 % vollständig, o.k., "Ruf doch mal an" Tel. 09621/61361

Verk., kaufe u. lausche Spiele für SNES, Mega Drive, Lynx, Game Boy, Game Gear, habe z.B. Adams 2, Tiny Toons, Final Fantasy usw., Tel. 07721/56071, ab 10.00 (Timo)

Super-NES: Module, Adapter AD 29, Joypads, Konsolen, teilweise neuwertig, auch Ankauf bis 50 % vom Neupreis, Tel. 02131/101869 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Super-NES mit 6 Spielen, Super-NES für 270 DM, Spiele für 80 DM, Robert Siemens, 6380 Bad Homburg, Tel. 06172/41220, ruf an!

Verkaufe + kaufe SNES + MD-Spiele (MD ab 25,- DM, SNES ab 45,- DM), große Auswahl an Spielen; kaufe auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für S-NES, MD, Neo Geo, MS, GB, verk. MS-Adapter, suche Flashback, Sinker, F. Fight 2, Jungle Strike (S-NES), Tel. 07151/32132 Sebastian, 15-22 h

Tausche 2 posttrische O oder K Telefonkarten meiner Wahl gegen 1 SNES-Spiel, wie z.B. Parodius, Tiny Toon, Streetfighter 2, Mag. Quest, Tel. 06421/43850, 17-21 Uhr

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES-Spiele, suche nur US, DT-Spiele, habe Tiny Toons, Star Wars, F-15, Sim City, S-Probotector usw., Marco Meyer, Tel. 05376/271, ab 15 Uhr

Tausche Magical Quest gegen Soulblazer US-Version, J. Connors Tennis gegen NBA Basketball und Star Wars dt. gegen Star Fox US, Tel. 02064/53958

Verk. S-Nintendo-Module: Wing Commander (dt.), Pilot Wings, Star Wars, suche: Mario Kart, Preis: VB, Mega-Drive-Module, Sonic, G. Axe, Tel. 05361/73016

Tausche, kaufe u. verkaufe SNES-Spiele! Keine deutschen Module! Tel. 0781/75646 Olaf (wochen tags ab 18 Uhr)

Tausche, kaufe u. verkaufe SNES-Spiele! Nur US und Japan-Module! Tel. 0781/75646 Olaf (wochen tags ab 18 Uhr)

Verkaufe für SNES: NHLPA Hockey 93 (US-Version) für 50 DM, Tel. 0911/546242 (Mathias)

Verkaufe Super-Play-Action-Football (US-Version) für das SNES für DM 50,- sowie US-Adapter für 30,-, Tel. 0221/437345

Tausche, kaufe, verkaufe Mega Drive u. Super-NES-Spiele, MD habe P. Star III, Shining I. D., Jewel M., D. Sinker, S. NES habe Zelda II, Soul B., Streetf. II, F. Zero, P. o. Persia, Tel. 05371/57949

Tausche f. SNES: Final Fight 2 jp., Streetfighter 2 dt., S. Probot. dt., evtl. a. Verk., suche Mortal Kombat, Fatal Fury, PGA Golf T. WWF 2, Bomberman u.a., Tel. 03391/502987

Verk., kaufe, tausche S-NES, MD, PC-E, NES, Mas. Sys., GB, GG-Spiele, habe Swiv, Addams 2, Harley etc., suche Final Fight 2, Lost Vikings etc., Tel. 04627/1618

Verkaufe für je 70 DM dt. SNES-Module, z.B. Axel, Parodius, Magical Quest o. Zelda oder tausche gegen Module z.B. Tiny Toons, Tel. 06431/45410

Verkaufe dt. SNES mit 19 Spielen (z.B. Another World, Jimmy Connors Tennis, SuperStar Wars, Parodius usw.) für 1500 DM, Tel. 0551/63617

Verk. für SNES: Turtles 4 79 DM, Sim City 69 DM, Wing Commander 99 DM, alle deutsch! Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Suche Super-NES u. Mega D. Spiele Gradus 3, Final Fight Guy, World Heroes, Final Fight 2, Musha Aleste, Gley Lancer, Fatal Fury, Streetfighter (30-80 DM), Tel. 0345/662319 (Alex)

Verkaufe USA-Module: Amazing Tennis für 60 DM und NBA All Star Ch. für 65 DM, suche Tecmo NBA Basketball! Tel. 04952/1747

Verk., kaufe Neo Geo, S. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

Diverses

Serpent Isle, Ullima 7, Teil 2. Komplettlösung, 25 Seilen mit diversen Karten DM 20,-, Tel. 02153/3736 (Dirk)

Biele Spielertipsdatei (Powerp. ab 3/90, ASM ab 3/86) für Amiga u. PC. Nähere Infos gegen frank. Rückumschlag bei R. Zierer, Westenroth 54, 84066 Mallersdorf

Verk. Stereo F/X-Karte (Windows-/DOS-Treiber, 44 kHz Mono/22 kHz Stereo ADC, 11 Voice FM-Synth., SB-komp., zwei Boxen). Anrufen unter Tel. 07204/350 (André Rabold)

Tausche S-NES mit 4 Spielen J. C. Tennis, Street Fighter 2, Form. Soccer, Mario + 2 Joypads gegen Neo Geo M. mind. 1 Spiel, Tel. 02102/18207, ab 9 Uhr (Tobias)

Verk. Intellivision inkl. 11 Spielen; Sinclair ZX Spectrum 48 K mit Games auf Kass. u. allen nötigen Kabeln, beide je VB DM 300,- + Versand, Tel. 04101/200805

Spielhallenkonsole mit 12 Platinen u. 2 Joyp., Super NES m. 17 Spielen, div. NES u. Mega Drive Spiele, alles evtl. auch einzeln, evtl. auch Tausch, Tel. 06081/42386

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box, Berlin, 030/3412912, Greellinx 2 Mary Stuart Mastersson

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch, etc., gute Soft- + Hardware vorhanden, Peter Wilhelm, Deubenbach 12, 8819 Schopfloch, Tel. 09857/1504

Neo Geo! Konsole + 2 Joyboards + 9 Spiele zu verk. u.a. World Heroes, Mutation Nation, Fatal Fury, nur kpl. für 2299 DM (neuw.), Tel. 089/152822 (Alex)

Verk. Neo Geo, 2 Joyboards, Memory Card, Last Resort, Nam 75, Burning Fight, Alpha Mission 2, nur 1200 DM + Porto, Ercan eb 22 Uhr, Tel. 05731/55525, suche SNES-Starwing

Verkaufe Spiele für MD, SNES, NES, GB, GG, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0441/506232 od. 0441/501251

Verk. Neo Geo und Spiele, auch Viewpoint, außerdem Mega Drive mit 7 Spielen und mit Game Genie für 550,- DM, Tel. 02562/6933, Guido

Verk., kaufe Neo Geo, S. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

Tausche Last Resort und 100-150 DM gegen Viewpoint, schriftliche Angebote an Mathias Lauke, Kamenzer Str. 17, 01929 Skaska

Verk. "PP" Jahrgang 92 komplett + Heft 1-7/93 + Tips/Tricks Heft 1/91 + 2/92 im Originalschuber für 50 DM! Bentin, Gusbühner-Wende 5a, 17491 Greifswald, T. 811747

Verkaufe Sega Master System 2 komplett mit 5 Spielen für 150 DM, erst 1/2 Jahr alt, suche zudem ein S-NES! Tel. 07157/3322 (frage nach Markus)

Tausche Neo Geo + 1-2 Spiele gegen 1 Game Boy + 60 Sp., 1 SNES + 30 Sp., 1 Mega Drive + 33 Sp., 1 NES + 50 Sp., 1 Sega Master + 60 Sp., Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verk. Amiga 500+, Monitor, 2. Laufw., 2 MB, Maus, 2 Joystick, TV-Modulator, viele original Spiele 970 DM VB oder mind. 3 Neo Geo Module oder Turbo-Duo-Sel, am. 17-19 Uhr, Tel. 069/373956

Verk. MGH-Copystation für SNES + MD f. VB 700 DM, verk. Magcom für VB 500 DM, suche Kontakt zu anderen und ein Modem für die USA u. Japan, Tel. 09721/58297

Verkaufe GB + 2 Spiele 75 DM, MD + Spiele VB, verk./tausche PC-Spiele, su. GB-Spiele. Merk. Th., 94148 Kirchham, Schwengh. 15, Tel. 08533/7487, Fax: 08531/276640

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo-Duo, MD und Super-NES. Tausche Crosse usw. + Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting o. Fatal Fury 2! Tel. 089/4701827

Verk., tausche, kaufe alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Kaufe Mega-Drive-SNES-NES-Module + Konsolen! Biete Höchstpreise! Nennt Namen d. Spiels + Preisvorstellung + Tel. Durchgehend erreichbar unter Tel. 02268/3691

Verk. PP 8'92-6'93; 64'er 5 + 6'91, 8'92-6'93; PT 5'92-6'93, Geos 2.0 zzgl. Versandkosten. Angebote an: Maik Radstaak, Michael-Seiler-Str 3, 46399 Bochholt

Verk. Neo Geo Module, King of the Monsters und Super Spy je 150 DM, 101 % o.k. und neuwertig, tausche auch gg. King of Mon: 2 oder World Heroes, Tel. 09187/6876

Suche Zeitschrift "Video Games" Nr. 6/92, Tel. 0431/784176

Kontakte

Suche PC-Kontakte: PB 10, 3800 ST-Truiden 2, Belgien

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen noch Mitglieder für den Nintendo-User-Club. Infos oder ein Probeexemplar des NUC-Clubmags gibt's bei: T. Märker, Slettinger Weg 22, 44625 Heme. Das Probeexemplar kostet 4,-, Infos frei.

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Gute Soft- + Hardware vorhanden. Peter Wilhelm, Deubenbach 12, 8819 Schopfloch, Tel. 09857/1504

Einmalige Gelegenheit! Grafiker und Programmierer für alle Systeme sollten sich bei mir melden! Frank Ziemiński, Blumenfeldstr. 112, 4630 Bochum

Verk. A500, 1 MB, 2. Laufw., Stereomonitor 1084S, Software, alles Top-Zustand, VB 870,- Tel. 089/705292 (Andi) 8000 München 70

Tausche SNES-Games. Habe neue/ältere Titel! Tausche Neo Geo, 2 Spiele, 2 Joyboard, M. Card gegen MD und CD-ROM oder Wonder-mega mit CDs, Tel. 07354/2873, Stefan

Double Trouble — Deutschlands ältester Videospieleclub (Sega/Nintendo) u. einer der größten in Europa bietet Clubzeitung, Tips etc. Double Trouble — über 600 Mitglieder(innen) können nicht irren! Tel. 030/6849816 od. 030/6188391

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. System egal. Infos bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Es muß ja nicht immer gleich ein Club sein. Tel. 09857/1504

Tausche, kaufe Mega Drive und Mega CD Soft aller Art! Suche: Flashback, Turrican 3, Silspeed ..., Tel. 05341/392144 (Michael). Suche C64 mit Floppy 150,-!

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht veröffentlicht** werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Start frei für PC-Windows

Das neue Magazin für alle Windows - Anwender
klar - kompetent - kompakt



DM 7,50

Markt & Technik

9/93

PC-Windows

PC-Windows

Computer-Praxis für alle Windows-Anwender

Windows 1x1

- Der schnelle Einstieg
- Die bessere Optimierung

Tips & Tricks

- So vermeiden Sie Fehler
- Unterstützung von Anfang an
- Übersichtlich und informativ

Kaufberatung

- PC: Hauptsache billig?
- Checkliste und Marktübersicht
- 386er, 486er oder Pentium?



Kurse

- Hilfreich, nützlich, zeitsparend
- So lernen Sie Windows besser nutzen

INTERNA:

Unsichtbares
Windows, Multi-
tasking, DLE,
Drag & Drop

WORKSHOPS:


Works,
WinWord 2.0,
Write,
Windows


KURZTESTS:


30 Tests der
interessan-
testen Produkte
für Windows


SHAREWARE:


Finden Sie
die Perlen im
Public-Domain-
Markt

 Sie brauchen Software: **PC-Windows** sagt, welche die richtige ist.

 **PC-Windows** ist für alle Windows-Anwender!

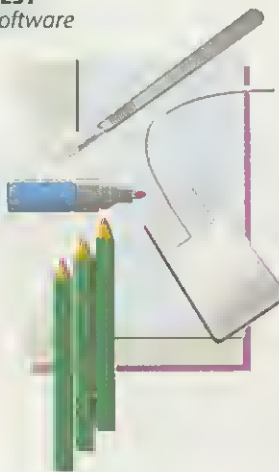
 Zeit ist (Ihr) Geld: Die Redakteure und Autoren von **PC-Windows** testen bis ins Detail, analysieren und komprimieren das umfassende Zahlenmaterial für Sie.

 Weniger ist mehr: Wir bringen Fakten auf den Punkt. **PC-Windows** überschüttet nicht mit knallbunten Diagrammen oder langatmigen Texten.

 **PC-Windows** ist kompakt, schafft Transparenz: Alles ist übersichtlich aufbereitet, weil modular verpackt.

 **PC-Windows** ist klar, kompetent, kompakt.

TEST Software



lassen sich kaum einsetzen. Hier spielt der Gestalter mit Farbe, setzt verschiedene Schriften ein und manipuliert sie, will Text und Bild stufenlos rotieren und in Form setzen, Text also um beliebige Konturen herumführen (Bild »Maßpalette«).

QuarkXPress 3.11

QuarkXPress arbeitet rahmenorientiert: rechteckige, (abge)rundete sowie beliebig geformte Rahmen dienen als Behälter für Text und Grafik. Sie lassen sich samt Inhalt mit der Maus über die Seite schieben und damit positionieren. Hilfslinien erleichtern den Vorgang, besonders wenn sie magnetisch sind, so daß in der Nähe losgelassene Rahmen genau auf der Linie landen. Die präzise Platzierung geschieht durch Angabe des Abstands vom linken bzw. oberen Blatttrand in entsprechenden Dialogfeldern.

Quark, den DTP-Markt auf dem Macintosh fest im Griff, mischt jetzt alteingesessene Mitbewerber rund um den PC auf. »QuarkXPress für Windows ist das leistungsstärkste Programm auf dem Markt« tönt der Hersteller. PC-Windows hat geprüft, ob die Aussage zutrifft. Kann QuarkXPress mehr als PageMaker?

Desktop Publishing: Das Endspiel

PageMaker gegen Quark XPress

von Peter Ayrich

Die Konkurrenz schläft nicht. In die Version 5.0 des PageMaker hat Aldus Funktionen eingebaut, wie sie bisher nur Quark-Anwender kannten. Venturas Publisher 4.11 liegt im Windschatten, dicht gefolgt von FrameMaker 3.0, mit dem Frame Technology den Sprung vom Mac zum PC versucht. Während die beiden letzten Programme im wesentlichen den Satz von Büchern oder Dokumentationen erleichtern, sind PageMaker von Aldus und QuarkXPress von Quark die Könige des Akzidenz- und Zeitschriftenlayouts. Dieser Bericht legt offen, wo die Stärken und Schwächen beider Regenten liegen. Akzidenzen sind Druckarbeiten, die nichts mit der Buch-, Zeitschriften- oder Zeitschriftenherstellung zu tun haben. Drucksachen gehören dazu wie Formulare, Prospekte, Anzeigen oder Visitenkarten. Ein DTP-Programm braucht flexible Gestaltungsfunktionen dafür: vorgefertigte Schablonen

Um den Text senkrecht anzudrehen, ist lediglich der Rahmen um 90 oder 270 Grad zu drehen, aber auch jeder andere Winkel für besondere ist möglich.

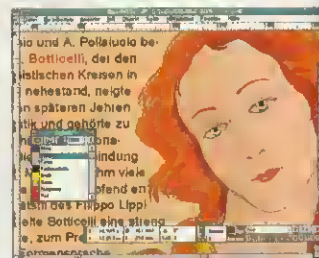
Solange Rahmen nur als Behälter dienen, druckt das Programm keine der Begrenzungslinien. Sie können diese aber in richtige Drucklinien variabler Dicke und Farbe verwandeln. Dabei sind unterschiedliche Formen und Muster möglich: eine oder mehrere Linien gleicher bzw. unterschiedlicher Dicke, punktiert, gestrichelt oder durchgezogen. So entsteht schnell ein Kasten für den Text. Der kommt über entsprechende Füllmuster bzw. -farben als Rahmenhintergrund auch gleich besser zur Geltung.

QuarkXPress zeigt in der Maßpalette, einer frei verschiebbaren Leiste mit Symbolen und Eingabefeldern, an welcher Position sich der jeweils markierte Rahmen befindet, wie breit und hoch er ist und welcher Winkel eingestellt wurde. Befindet sich Text im Rahmen, kommen Angaben über Zeilenabstand,

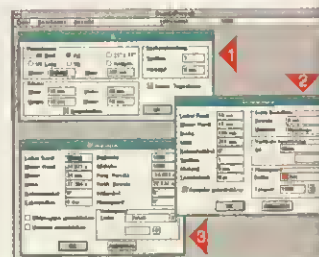
Ausrichtung (links-, rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz), Schrift-, Zeichengröße oder Auszeichnungen wie fett, kursiv, unter- oder durchgestrichen hinzu. Alle Einstellungen lassen sich in der Palette modifizieren. Sie brauchen bloß die neuen Werte eingeben oder das entsprechende Symbol anklicken. Wer fotografiert oder filmt, hat das sicherlich schon erlebt: Zuviel Leerraum umgibt das eigentlich interessante Objekt der Aufnahme. Beim Layout mit QuarkXPress ist das kein Problem, weil sich die Bilder durch Verschieben der Rahmenlinien beschneiden lassen. So wird der Rahmen zum Fenster, das den Blick auf das Bild freigibt. Selbstverständlich kann die Illustration dahinter verschoben werden, damit der richtige Ausschnitt erscheint.

PageMaker 5.0

Aldus kennt keine Formrahmen. Text läuft immer in Blöcken, die sich miteinander verknüpfen lassen, Bilder liegen fest auf der Dokumentseite oder sind im Text eingebunden. Im letzten Fall kann die Grafik sogar über die Absatzformate ausgerichtet und so z.B. zentriert werden.



Maßpalette: In diesem Dialogfeld zeigt QuarkXPress die Position des aktiven Formrahmens sowie die Formatierung des darin befindlichen Textes. Die Anzeigefelder und gleichzeitig Eingabefelder bzw. -Schalter, um die Einstellungen schnell ändern zu können.



Dialogfeld »Spaltenrahmen« Spaltenrahmen können schon bei der Schemadefinition festgelegt werden (1). QuarkXPress richtet Text im Rahmen vertikal aus (2). Bildwinkel, versatz und -skalierung sowie andere Parameter lassen sich auf Tausendstel Millimeter genau einstellen (3).

Kompetent - Kompakt

erscheint am 26.08.93



Der PC ist Ihr Hobby:
PC-Windows zeigt, wie's
noch mehr Spaß macht.



PC-Windows berichtet von
A bis Z über Windows und die
Software dafür.

KURZTEST



Bei **PC-Windows** hat
Informationsdichte
absoluten Vorrang:
Kein lockeres Layout,
keine großen Schriften,
keine weißen Flächen
zur Gestaltung.



Sie verstehen die
Sprache der Experten
nicht? **PC-Windows**
ist kompetent und
dennoch allgemein
verständlich.



Sie arbeiten mit Ihrem
PC: **PC-Windows**
demonstriert, wie es
noch effektiver geht.



Sie wollen wissen
wohin der Trend
geht? In **PC-Windows**
steht's schon.



Sie suchen Hardware:
PC-Windows hilft
kompetent bei der
Kaufentscheidung.

Laserdrucker: HP LaserJet 4 Schreiben mit Licht

Minute laut ECMA und 25 Sekunden für die erste Textseite. Unsere Bitmaptestgrafik wurde in 49 Sekunden ausgegeben. Wobei bei diesen Werten zu beachten ist, daß der LaserJet 4 durch seine hohe Druckdichte die doppelte Datenmenge bearbeiten muß. Bei Texten wird dieser Druckaufwand gegenüber seinen



Preis: ca. 4800 Mark.
Hersteller: Hewlett-Packard
Anbieter: Fach- und Versandhandel
Handbuche: 177 Seiten, deutsch
Bemerkungen: Druckt bis zu 600 x 600 dpi; spezielle LaserJet 4m Version mit PostScript und 6 MByte RAM in der Grundausstattung, Multi-I/O-Schnitt für die Netzwerkbündung

Konkurrenten mit nur halb so dichtem Druck und zusätzlicher Kantenglättung nur bei sehr feinen und kleinen Schriften deutlich. Anders sieht das bei Grafiken aus. Die Schwarzung des LaserJet 4 ist deutlich besser als bei 300-dpi-Lasern, und auch Graustufen sind hier Flächen und keine Schachbrettmuster.

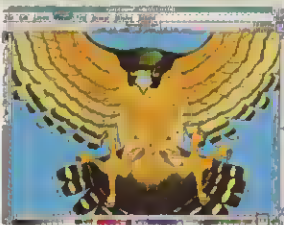
Durch diese Qualität hat Ihren Preis: die hohe Druckdichte hat bei Grafiken etwa den vielfachen Speicherbedarf. So gleicht die Speicherausstattung des eines 512-KByte-Lasers mit normalem Druckdichte. Doch auch hier erweist er sich kundenfreundlich. Denn er kann mit handelsüblichen 32-Bit-SIMM-RAMs bis auf 32 MByte bestückt werden. Und die 4-MByte-Speicher-SIMMs sind momentan schon für 350 Mark zu haben.

Fazit: Der LaserJet 4 von Hewlett-Packard ist ein Trendsetter. Wer mit dem Laserdrucker auch Grafiken druckt, wird um dieses Modell nicht umhin kommen. Der einzige Punkt, den wir bemängeln, ist der hohe Geräuschpegel beim Druck. **pi**

Grafik: Corel Draw 4.0 Machtwechsel

Sie lassen nichts anbrennen, die Marketingstrategen von Corel. Bevor jemand ihren Regenten stürzt, führen sie den Nachfolger ein und bleiben vorerst Marktführer. Corel Draw 4.0 kostet knapp 1400 Mark und ist nicht nur das beste Vektorzeichenprogramm für den PC, sondern auch ein wenig DTP, ein wenig Bildbearbeitung, ein wenig Pixelgrafik, ein wenig Animation und Präsentation.

Das Zeichenprogramm CorelDraw verwaltet max. 999 Seiten, importiert und exportiert 22 Grafikformate einschl. JPEG, Kodak PhotoCD und DRW von Micrsofts



Grafik: Corel Draw 4.0 Hersteller: Corel, Anbieter: Fach- und Versandhandel; Preis: 1390 Mark, Dokumentation: deutsch, Paperback, ca. 600 Seiten
Systemkonfiguration: Windows 3.1, IBM-kompatibler 80386 oder 80486; Maus oder Grafiktablett, vorteilhaft min. 9 MByte, max. 32 MByte, RAM min. 4 MByte, empfohlen 8 MByte

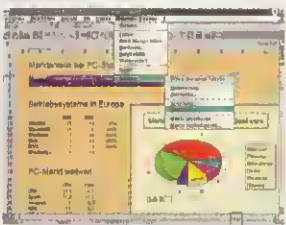
Erweiterte Editierfunktionen erleichtern die Bearbeitung von Kurven. Über zusätzliche Filter werden Texte aus Textverarbeitung und Tabellenkalkulationen übernommen. Dabei erzeugt das Programm frei verschiebbare Rahmen für den Text, der bei Korrektur auch automatisch neu umbrochen wird. Die Palette vielseitiger Werkzeuge ergänzt nun »Powerlines«, eine Technik, mit der Grafiker, während sie eine Linie zeichnen, deren Strichstärke variieren. Neue Füllmuster ermöglichen konische, lineare, radiale und konturorientierte Farbverläufe. Für technische Illustrationen steht eine Bibliothek mit 5000 Symbolen wie Pfeile, Rahmen oder elektronische Schaltelemente zur Verfügung. Corel verwaltet sogar Stücklisten und man einzelne Elemente etwa Preise zu lassen sich darüber die Gesamtkosten gezeichneter Objekte ermitteln.

Ach ja, und dann gibt's da noch 750 Fonts, 71 Animationen, 420 Cartoons und rund 18000 Cliparts. Wenn die 1400 Mark für zuviel sind, den kann ja den bisherigen Marktführer Corel Draw 3 für 400 Mark erwerben, ein wenig darin schnuppern und später updaten. **pa**

Der erste Versuch ging daneben. Ein Versionsprung von 1.1 auf 4.0 will beweisen, daß Lotus seine Hausaufgaben gemacht hat. In der Tat wird das neue 1-2-3 für Windows den Erwartungen gerecht: Komfortable Oberfläche, neue Funktionen für die Applikationsentwicklung, schnelle Präsentationsgrafik, ein Assistent zur Datenbankabfrage und vor allem der Versions-Manager erleichtert die Arbeit.

Tabellenkalkulation: Lotus Zweiter Anlauf

Wei bisher ein Rechenmodell im Rahmen einer Was-wäre-wenn-Analyse mit neuen Werten kalkulieren, die aktuellen Ergebnisse aber nicht verlieren wollte, mußte das betreffende Arbeitsblatt zuerst kopieren. Microsoft beseitigte diesen Umstand bei Excel 4.0 mit dem Szenario-Manager. Der neue Versions-Manager in Lotus 1-2-3 kann mehr. Sie entwickeln das Grundgerüst, also die Tabelle mit Beschriftungen und Rechenverknüpfungen, tragen die Werte der einzelnen Fallstudien ein und speichern sie über den Versinn-Manager jeweils unter anderem Namen - evtl. ergänzt mit einem Kommentar. Danach holen Sie einzelne Varianten bei Bedarf wieder ins Arbeitsblatt.



Tabellenkalkulation: Lotus 1-2-3/W Version 4.0
Hersteller: Lotus, Anbieter: Fach- und Versandhandel,
Preis: 900 bis 1400 Mark
Systemkonfiguration: Windows 3.1, IBM-kompatibler 80386 oder 80486, RAM min. 4 MByte

Mehr Bedienungskomfort: Sie editieren in der Zelle, selektieren Rechenfunktionen im Dialogfeld, verschieben Tabellenelemente per Drag & Drop, programmieren mit 250 neuen Makrobefehlen, rufen kontextsensitive Pop-up-Menüs mit der rechten Maustaste ab oder nutzen den Data Query Assistent. Fazit: Lotus hat mit der Version 4.0 seiner Tabellenkalkulation 1-2-3 nicht nur den Anschluß an Excel und Quattro Pro geschafft. In puncto Bedienfreundlichkeit und Workgroup-Funktionalität liegt das neue Produkt sogar vor den Mitbewerbern. Mit dem Versions-Manager besitzen Arbeitsgruppen und Einzelplatzanwender ein effizientes Werkzeug zur Durchführung komplexer Analysen. **pa**

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows

Das neueste Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und sichern Sie sich die ersten 4 Ausgaben zum einmaligen Startpreis von nur DM 12,- (Sie sparen DM 18,-). Eine Windows-Programmdiskette haben wir gratis für Sie reserviert.

Ihre PC-Windows Start-Vorteile!

- Super Preisvorteile: nur DM 3,- (statt DM 7,50 Einzelheftpreis)
- Programmdiskette im Start-Preis enthalten
- Sie erhalten PC-Windows als erster, bevor Sie es im Handel kaufen können.
- Lieferung per Post frei Haus
- Mit den ersten 4 Ausgaben haben Sie ein brandaktuelles, komplettes Sammelwerk zum Betriebssystem Windows.



NEU
ab 26.08.93
jeden Monat

PC-Windows Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PC-Windows mit 4 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,- pro Heft, statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PC-Windows überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PC-Windows nach dem Start-Angebot mit 4 Ausgaben (letztes Heft 18.11.93) dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 6,40 pro Heft statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis).

Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (4. Ausgabe) kurz mit, daß ich keine weiteren PC-Windows-Hefte möchte.

Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

PWVG93

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Start-Abo:

**4 Aus-
gaben
nur DM 12,-**

Coupon sofort ausfüllen
und einsenden oder faxen:

PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 95 92 44

Widerrufsgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

THE CHAOS ENGINE

Legend

■...■ Start points

■ Nodes

■...■ Silver Keys

■...■ Gold Keys

■...■ Points of Interest

■ Exits

dauerhafte Brücke zu bauen. Alle Silver Keys 2 sind dann verschwunden, und Ihr könnt nicht mehr zum Geheimpunkt gelangen. Der Durchgang zu (1) jedoch ist offen. Für jeden StoneWatcher bei (3), den Ihr erschleßt, erhaltet Ihr als Belohnung eine Münze.

Welt 3 Level 1 – The Pits

Zu Beginn des Levels habt Ihr die Auswahl zwischen 5 Keys. Alle Silver Keys 2 bauen eine Brücke über den Abgrund. Sobald die Brücke hergestellt wurde, entsteht ein Hand-Monster, das Euch angreift. Nach einiger Zeit verschwindet die Brücke wieder. Schafft Ihr es vorher, hinüber zu kommen, wird Euch Einlaß zum Geheimpunkt (2) gewährt. Gelingt Euch der Übergang nicht, helfen Euch Silver Keys 1, eine

Bei (4) sieht eine der Statuen in eine andere Richtung. Zerschließt sie und Ihr werdet mit Schätzen belohnt. Vorher jedoch entledigt Euch der Spinnen, die aus der Statue hervorkommen. Die Statue (5) sieht ebenfalls in eine andere Richtung. Sie muß zerstört werden, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Beide Routen führen bei (6) wieder zusammen. Nehmt den Players-Saved-Token am oberen Ende der Treppe an Euch. Die Wand bei (6) verschwindet, und Ihr könnt tiefer ins Level eindringen. Bei (7) versperrt Euch eine Tür den Weg. Zerschlagt den Node im Raum östlich, und die Tür öffnet sich. Nun befindet Ihr Euch beim Labyrinth der Pits am Ende dieses Levels. Um ins Zentrum zu gelangen, muß erst das Puzzle östlich gelöst werden. Sammelt Gold Keys 1 auf, danach Gold Keys 2 aus südlicher Richtung. Versucht Ihr vom Osten her die Gold Keys einzusammeln, verschwinden sie spurlos und Ihr habt versagt, das Rätsel zu lösen. Seid Ihr im Besitz beider Satz Schlüssel, könnt Ihr Euch (8) nähern. Nehmt den Schatz auf der kleinen Insel und Ihr werdet zu (9) teleportiert, dem Zentrum der Pits. Scheitert Ihr an der Lösung des Puzzles oder wollt Ihr einen anderen Weg durch das Labyrinth nehmen, sammelt entweder Gold Keys 3 oder 4, jedoch nicht beide ein. Beide Sätze eröffnen Routen mit diversen Monstern und Schätzen.

Schluß mit dem Chaos. Im zweiten Teil unseres Players-Guides geht es der garstigen Maschine und allen Bösewichtern an den Kragen.



Welt 3 Level 2 – Confusion

Dieses Mal stehen vier Korridore zur Auswahl. Korridor 1 führt in den westlichen Raum nördlich des Startpunktes. Korridor 2 bringt Euch zum Startpunkt zurück. Korridor 3 ist der Weg zum östlichen Raum nördlich des Startpunktes und Korridor 4 leitet Euch zum Startpunkt zurück. Nehmt Ihr den Weg durch Korridor 2 und 4, betündet Ihr Euch nach kurzer Zeit wieder am Startpunkt. Silver Keys 1 liegen bereit. Sammelt sie auf und aus einer der Bodenkacheln erhebt sich eine Sektion, die Euch zum östlichen Raum nördlich des Startpunktes teleportiert. Nun belündet Ihr Euch wieder auf der Hauptroute

durchs Level. Im nächsten Raum allerdings, verschwindet und erscheint die Statue bei (5) wechselweise. Geht auf die Wand hinter der Statue zu und Ihr werdet zum Ausgangspunkt zurück teleportiert. Die Wand neben dem Punkt, wo die Silver Keys 1 lagen, ist verschwunden und gibt den Weg zum Geheimbereich frei, der zum Ausgang B führt. Sammelt Ihr im Geheimbereich Gold Keys 1 und 2, erfahrt Ihr von einem Hinweis, wie der Puzzleboden im nächsten Raum zu lösen ist. Folgt den Symbolen auf dem Boden in dieser Reihenfolge: Kreis, Quadrat, Freitfläche. Macht Ihr einen Fehler, teleportiert man Euch zum Startpunkt zurück. Je mehr



Fehler Ihr macht, desto weniger Schätze werdet Ihr finden. Im nächsten Raum müßt Ihr den Node zerstören, drei Treppen erscheinen, die jeweils zu anderen Sätzen Silver Keys führen. Alle bauen verschiedene Brücken zum nächsten Gebiet. Silver Keys 4 bringen am meisten Schätze ein.

Könnt Ihr dieses Gebiet nicht erreichen, folgt der Haupttroute zum Ausgang A. Gekannt Ihr durch den westlichen Raum in den Norden, ist nur der Node in dem Raum und Silver Keys 6 im Raum nördlich davon. Geht Ihr in den östlichen Raum, gibt es nur den Node in diesem Raum und nur Silver Keys 5 sind erhältlich. Silver Keys 5 öffnen die östliche Tür in diesem Raum, Silver Keys 6 die westliche Tür. Geht Ihr diesen Weg, holt Euch Silver Keys 7, sie öffnen den Ausgang aus diesem Gebiet.

Die Insel südlich von (7) birgt viele Schätze. Spaziert Ihr aber einfach auf die Insel, werdet Ihr zum Anfang des Pfades zurückteleportiert und alle Schätze sind verloren. Folgt den Linien auf dem Boden, zerstört die Statue (6) und sammelt die Silver Keys B auf. Nehmt Ihr sie bevor Ihr zu Punkt (7) geht, könnt Ihr ungehindert auf die Insel treten und alle Schätze einsammeln. Einmal auf der Insel, vergeßt nicht, Gold Keys 3 mitzunehmen. Sie schließen die Tür (B) auf. Betretet den Raum (B) gegenüber und zahlreiche Schätze präsentieren sich Euch, jedoch nur, wenn Ihr den Raum vom Norden her begeht. Nachdem Ihr bei (9) das Telefon genommen habt, verschwindet die Brücke im Süden. Ihr seid gefangen. Erschießt Ihr den Lobber, der über dem Abgrund erschienen ist, öffnet sich die Tür im Norden und entläßt Euch zum Ausgang A.

bis alle vier zerstört sind. Die Muster auf dem Boden ändern sich und das Kraftfeld löst sich auf. Nehmt die Keys, sie öffnen die Tür dieses Raumes. Aktiviert den Node am Ende dieses Gebietes und Silver Keys 2 erscheinen. Sie kreiern Treppen nach Westen, die Euch weiter ins Level führen. Silver Keys 3 und 5 produzieren Silver Keys 4, die die Treppe nach Westen vervollständigen. Folgt der Treppe. Sammelt Ihr allerdings Silver Keys 5, während Ihr die Treppe betretet, werdet Ihr an den gleichen Ort auf der anderen Seite der Karte teleportiert. Ihr merkt den Wechsel an der Bodendekoration. Die westliche Seite hat kreisförmige, die östliche quadratische Dekorationen. Haltet Euch an den mittleren Kanal, bis Ihr Punkt (2) erreicht. Dort werdet Ihr an den ursprünglichen Punkt auf der westlichen Seite zurückteleportiert. Stoßt Ihr nun auf Punkt (2), geht Ihr ungehindert vorbei. Silver Keys 6 schließen die Tür zu dem Raum auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors auf, in dem Silver Keys 7 liegen. Sie ermöglichen das Öffnen der Tür zu Silver Keys B, die wiederum die Tür am Ende des Korridors aufsperrt, die zum Ausgang führt.

Startet Ihr bei B, spielt Ihr auf der östlichen Seite der Karte. Sammelt Ihr Silver Keys 1, werdet Ihr durch ein unsichtbares Kraftfeld festgehalten. Um herauszukommen, erschießt den MissingLink, der um die äußeren Platten patrouilliert. Ihr seid dann vom Kraftfeld befreit und die Tür ist offen. Nehmt Ihr Silver Keys 2 am Ende dieses Gebietes, erscheint ein Node. Aktiviert Ihr ihn, bildet sich westlich eine Treppe. Beim Einsammeln von Silver Keys 4, erscheinen Silver Keys 3 und 5. Greift Ihr Silver Keys 3 auf, verschwinden Sil-

der gegenüberliegenden Seite, in dem Silver Keys 7 liegen. Sie schließen die Tür zum Raum auf, in dem Silver Keys B lagern, die die Tür am Ende des Korridors zum Ausgang A aufsperrt. Um zum Ausgang B zu gelangen, sammelt rechter Hand Silver Keys 6 und linker Hand Silver Keys 7. Der Ausgang ist nur dann geöffnet, wenn alle Nodes dieses Levels aktiviert wurden. Sollte ein Spieler im Zwei-Spieler-Modus getangengesetzt werden, muß er nur die Schlüssel in diesem Raum aufnehmen und auf den Ausgang zugehen. Er wird in den nächstfolgenden Raum teleportiert.

Merkt Euch, daß die Hauptausgänge (als A markiert) Euch zum gleichen Platz im nächsten Level führen, während Ihr bei Ausgang B zu einem besonderen Ziel gebracht werdet.

Welt 3 Level 4 – Way Out

Es gibt zwei Startpunkte A und B. Beginnt Ihr bei B, sammelt Silver Keys 2, dann Silver Keys 3. Sie erscheinen jedoch erst, wenn Ihr auf sie zugeht. Ihr werdet danach zum Startpunkt A teleportiert. Die Statue (1) fängt an sich aufzulösen, sobald Ihr zu Punkt A teleportiert worden seid. Könnt Ihr sie vorher zerstören, erscheint die Treppe, die zu Gold Keys 1 führt. Sie schließen die Tür zu dem kleinen Raum bei (4) auf, in dem einige Schätze auf Euch warten. Der Hügel bei (5) ist irgendwie seltsam. Monster und computerkontrollierte Gegner können darüber hinweggehen. Wenn Ihr darübergeht, verschwindet der Hügel, und die Treppe bei (5) kommt zum Vorschein. Sie führt Euch in das unterliegende Gebiet, wo Ihr Schätze einsammeln könnt. Das Telefon bei (3) läßt die Treppe nördlich herumschwenken, und Ihr könnt weitergehen. Die Treppe bei (5) erscheint nur, wenn Ihr den Hügel bei (2) betreten habt. Sammelt Silver Keys 1, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Ist die Treppe bei (5) nicht vorhanden, müßt Ihr die Stufen östlich nehmen. Die Tür zu dem schmalen Raum, der Gold Keys 2 beinhaltet, kann zerschossen werden. Gold Keys 2 kreiern die Treppe zum Rand (6). In den kleinen

Räumen nördlich von (7) entstehen Monster, die ungehindert herauskommen können. Wenn alle Monster erledigt sind, bleiben die Türen kurze Zeit offen. Schafft Ihr es hineinzukommen, findet Ihr Schlüssel, die den Raum im Süden aufschließen. Dort liegen einige Schätze. Die Silver Keys in diesen Räumen stellen sicher, daß die Türen offen bleiben und Euch nicht einsperren. Die Atkove bei (8) hat einen verschobenen Schatten. Lauff Ihr in die Wand hinein, werdet Ihr zum Geheimbereich in der südöstlichen Ecke der Karte teleportiert. Geht zum Punkt (9), tretet in den Kreis und Ihr werdet zurück zu (B) teleportiert. Habt Ihr bemerkt, daß die mittlere Säule unter Euch nicht von einem StoneWatcher bewacht wird? Zerschießt Ihr die Spitze, zerbricht die Säule und Gold Keys 3 kommen zum Vorschein.



Welt 3 Level 3 – Reverse

Dieses Level besteht aus zwei identischen Hälften. Auf welcher Seite Ihr beginnt, hängt vom Ausgang des letzten Levels ab. Jede Seite birgt ähnliche Puzzles, die scheinbar in umgekehrter Richtung funktionieren. Die Wanddekoration ist völlig unterschiedlich, die Statuen sehen in verschiedene Richtungen. Beginnt Ihr bei A, spielt Ihr auf der westlichen Seite. Alle unten aufgeführten Nummern beziehen sich auf diese Seite. Silver Keys 1 sind von einem unsichtbaren Kraftfeld umgeben. Zerstört die Platten, die sie umliegen. Beginnt mit der Platte südwestlich, dann nordwestlich, und weiter im Uhrzeigersinn,

ver Keys 5. Nehmt Ihr jedoch Silver Keys 5 zuerst, könnt Ihr beide Sätze bekommen. Damit werdet Ihr, sobald Ihr die Treppe betretet, auf die andere Seite der Karte teleportiert. Beachtet die Bodendekoration. Die westliche Seite weist Kreise auf, die östliche Quadrate. So wißt Ihr, ob Ihr teleportiert worden seid. Von Eurer Position auf dem Sockel aus könnt Ihr eine Spezialwaffe auf den Node schleudern, der auf dem Boden südöstlich ist. Damit aktiviert Ihr alle Nodes dieses Levels und Ausgang B liegt parat. Geht den mittleren Gang bis zu (2) entlang. Dort werdet Ihr zur anderen Seite zurückteleportiert. Silver Keys 6 öffnen die Tür zum Raum auf

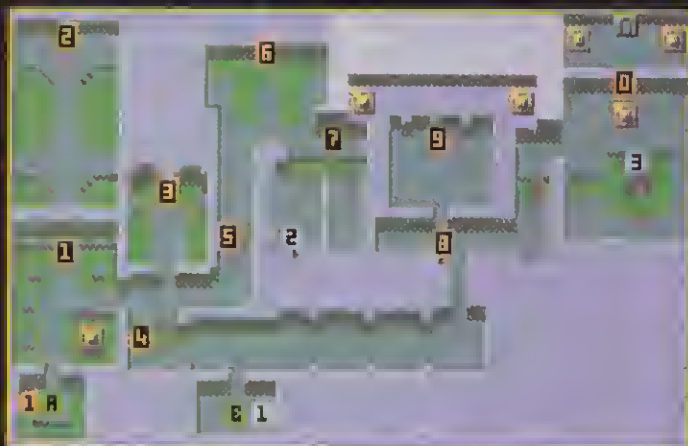
Welt 4 Level 1 – Sewers

Im ersten großen Raum springen drehende Halbkugeln vorwärts und rückwärts durch den Raum. Sie sind unschlagbar und können daher durch Geschosse nicht zerstört werden. Schießt Ihr dennoch auf sie, schießt Ihr sie nur weiter durch den Raum. Das beste ist, sie zu melden. Sammelt Ihr Gold Keys 1 und 2, reduziert sich die Anzahl der Halbkugeln. Bei (1) könnt Ihr entweder dem schmalen Korridor folgen oder den Hebel an der Wand zerstören. Sobald der Hebel fällt, entleert sich das Wasser in der Grube. Ihr könnt nun den Raum am oberen Rand erreichen, der Gold Keys 3 beherbergt.



Sammelt ihr diese ein, wird der schmale Korridor verschlossen. Ihr könnt nun Raum (2) erreichen. Ein mannsgroßes Loch in der Wand teleportiert Euch zu (3). Während ihr Euch den Abwasserrohren (4) nähert, generieren sich zwei Gruben weiter südöstlich Monster, die langsam den Raum darunter füllen. Wasser fließt in die Grube im Westen. Zerschießt das angeknackste Rohr bei (4) und es explodiert. Dabei fließt das Wasser in die östliche Grube, die Monster ertrinken. Automatisch wird nun das Wasser aus der westlichen Grube abgeleitet und ihr könnt weiter. Je schneller ihr handelt, desto weniger Monster müßt ihr im Raum im Süden bekämpfen.

Wollt ihr lieber dem Korridor bei (1) folgen, aktiviert die zwei Nodes, die oben in der Karte eingezeichnet sind. Geht weiter den Korridor entlang, der voller rotierender Halbkugeln ist, auf (5) zu. Wieder sind sie unzerstörbar, aber ihr könnt ihnen diesmal nicht einfach ausweichen, da sie viel zu schnell sind. Jagt sie den Korridor entlang, indem ihr auf die Halbkugeln schießt. Könnt ihr (5) erreichen, findet ihr ein Schutzschild-Token und könnt geschützt weitergehen. Im nächsten Raum ist der Weg durch ein pulsierendes Kraftfeld (6) verschlossen. Aktiviert den Node in der nordöstlichen Ecke und das Kraftfeld fällt. Eine gefüllte Grube (8) hindert Euch am Passieren des Ausgangs. Schießt auf das Rad bei (7), so daß es sich zweimal dreht. Dabei schneidet es die Wasserzufuhr ab und die Grube wird geleert.



Welt 4 Level 2 – Pump Room

Es gibt zwei Startpunkte (A&B). Von wo ihr startet, hängt vom letzten Level ab.

Seid ihr bei B startklar, sammelt Silver Keys 1, um aus dem ersten Zimmer zu kommen. Am östlichen Ende des Korridors wartet ein Extraleben. Diese Route führt zum Hauptweg, Punkt (8) zurück.

Beginnt ihr das nächste Abenteuer bei A, aktiviert den ersten Node auf der kleinen Insel außerhalb des Startraumes. Gold Keys 1 erscheinen. Geht zum Startraum zurück und sammelt die Keys ein. Die große Abdeckung (1) ist verschwunden und hat eine Öffnung freigelegt. Tretet hinein und ihr werdet

zum Geheimraum im Norden teleportiert. Verlassen könnt ihr diesen Raum durch das große Rohr bei (2). Zerstört ihr den Hebel (3), während er in horizontaler Position steht, schließt sich die westliche Röhre und das Wasser aus der Grube (4) fließt ab. Verbringt ihr allerdings zu viel Zeit im Raum, um Monster zu erschießen, schnellst der Hebel hoch. Diesmal schließt sich die östliche Röhre,

wenn ihr den Hebel zerstört. Das Wasser aus Grube (5) fließt ab. Überquert ihr die Grube (4), gelangt ihr in das Gebiet bei Startpunkt B. Allerdings ist kein Extraleben vorhanden. Grube (5) führt zur Hauptroute und weiter ins Level. Bei (7) ist der Weg durch eine gefüllte Grube im Süden gesperrt. Zerstört alle Rohroöffnungen (erst die linke, Mitte, rechts), die den Pool (6) speisen, um das Wasser abfließen zu lassen. Von der Grube (7) aus gibt es verschiedene Wege. Der Raum im Westen birgt Schätze und Silver Keys 2, die Euch zur Hauptroute zurückführen. Im großen Raum (9) befinden sich drei Schalter. Schießt auf den mittleren, der oben steht, um ihn zu schalten. Der linke Schalter schnappt nach oben. Schießt darauf und eine Treppe steht plötzlich im Westen. Der rechte Schalter schnellst hoch. Schaltet ihn wieder runter und

das Wasser aus der Grube läuft ab. Ihr habt nun Zutritt zum Pumpenraum. Aktiviert die beiden Nodes am Rand über den Schaltern, nur so läßt sich der Ausgang öffnen. Der auf der Karte eingezeichnete Node bei (10) ist nur vorhanden, wenn ihr bei B startet. Sammelt die Silver Keys 3, um die Tür bei (10) zu öffnen.

Welt 4 Level 3 – The Hall of Machines

Dieses Level ist ein langer Korridor, der zum einzigen Ausgang im Norden führt. Mehrere Paare Nodes, die eine tödliche Barriere zwischen sich halten, hindern Euch am Passieren. Die Hindernisse töten jeden, der versucht, an



ihnen vorbei zu kommen. Geht zuerst in den Raum vor jeder Barriere und löst das Puzzle. Damit werden die Nodes und die Barriere ausgeschaltet. In Raum (1) sind mehrere Gruben kreisförmig angeordnet. Sammelt die Gold Keys in deren Mitte. Kleine Steine erscheinen in den Gruben. Schießt auf die Steine, bis ihr einen zerstört habt. Sofort lösen sich die Gruben auf, und das Rätsel ist gelöst. Beachtet, daß das Licht an der Nordwand aufgehört hat zu flackern. Statt dessen prangt dort eine "1". Es ist ein Hinweis für später. Schießt ihr darauf, verändert es sich zu einer "4". Das ist ein weiterer Hinweis für das Puzzle in Raum 3. In Zimmer (2) dreht sich ein Rad.

Es blitzt, wenn es einen Kontakt passiert. Schießt auf das Rad, wenn es aufhört sich zu drehen. Schafft ihr es, das Rad dort zu stoppen, wo der Kontakt ausgelöst wird, bricht ein Spalt in der Dstwand auf. Geht hinein und ihr gelangt durch eine Abkürzung in Raum (4). Die (3) enthält einen Monster-Generator, der ziemlich zähe Half-Tracks herstellt. Zerstört alle und jagt die Generatoren in die Luft, bevor ihr Euch an das Puzzle wagen könnt. Achtet auf die Zahlen an der Nordwand. Schießt auf 1, um die Nodes inklusive Barriere auszuschalten. Wißt ihr auch von der 4, schießt darauf und eine Abkürzung zu Raum (5) tut sich auf. In (4) befinden sich eine kleine Anzahl von Zifferblättern. Alle außer einer sind angeknackst. Feuert auf den kleinen Knopf neben der Scheibe, um die Nadel in Bewegung zu setzen. Nachdem ihr alle Monster getötet habt, die die Scheibe bewachen, bekommt auch diese Scheibe einen Knacks, und das Rätsel ist gelöst. Die (5) enthält drei bewegte Pistons.

Sobald ihr eintretet, generieren sich Half-Tracks, um die Pistons zu schützen. Nachdem ihr die Bewacher getötet habt, hören die Pistons auf, sich zu bewegen. Stehen sie still, ist das Rätsel gelöst. Das letzte Gebiet dieses Levels gibt einen Überblick darüber, was Euch im nächsten Level erwartet. Die Karte dieses letzten Teiles stimmt mit dem letzten Level dieses Abenteuers überein. Zuerst aktiviert alle Nodes, die sich in den vier Zimmern rund um den Generator (6) befinden. Wenn der Node-Zähler auf Null sinkt, werdet ihr

informiert, daß der Ausgang offen ist. Bei näherer Betrachtung stellt sich jedoch heraus, daß die Tür verschlossen ist. Ein Stromkabel verbindet die Tür mit dem Generator. Zerstört den Generator, das Kabel löst sich auf und ihr könnt den Ausgang passieren.

Welt 4 Level 4 – Time for Chaos

Das letzte Level. Die Chaos Engine ist im Zentrum des Levels und wird von einem Kraftfeld bewacht, das von vier aktivierten Nodes hergestellt wird. Bevor ihr die Engine angreift, müßt ihr das Kraftfeld deaktivieren. Der Node-Zähler gibt an, daß vier Nodes zu aktivieren wären. Es sind jedoch nicht normale Nodes. Es sind vier elektrische Generatoren, wie der im letzten Level. Die Position der Generatoren wird in der Karte mit Nodes angegeben. Zerstört die Generatoren am Sockel, um die Stromzufuhr zu unterbrechen und das Kraftfeld zu Fall zu bringen. Im Kontrollraum (1) ist Euer Vorgehen auf Monitoren zu beobachten, während die Generatoren ihre eigenen Pistons heizauspowern, wie an der Nordwand sichtbar. Habt ihr einen Generator zerstört, wird die Anzeige außer Kraft gesetzt und das Kraftfeld schwächt sich ab. Ihr werdet ebenfalls pro zerstörtem Generator mit einem Players-Saves-Token aus Raum (1) belohnt. Kommt jederzeit zu diesem Raum (1) zurück, um einen Miststreiter wieder zum Leben zu erwecken oder nachzusehen, wie ihr Euch macht. Wenn alle vier Generatoren außer Kraft gesetzt wurden, ist der Ausgang offen. Das Kraftfeld um die Engine ist verschwunden und ein pulsierender Ring erscheint bei (2). Betretet den Ring und ihr werdet zum Finale mit der Chaos Engine teleportiert. Die Engine hat zwei Phasen. Eine schützende Schale umgibt sie. Ihr müßt der Schale so zusetzen, daß sie sich teilweise auflöst. Während dieser Phase kann sie nicht die volle Kraft ihrer Waffen entfalten. Ist jedoch das Innenleben bedroht, wird sie alles tun, um sich zu schützen. Nun müßt ihr nur noch die Engine besiegen, und das Land Chaos ist befreit.



Das Beste von Gestern



Lauschig: Atte Bekannte aus dem ersten Teil

Ishaar 2

Da gab es vor Jahresfrist, genauer in der **POWER PLAY** Ausgabe 9/92 einen Bösewicht, Krogh sein unheiliger Name. Dieser Miesling samt Dienerschaft bekam von uns, wie es sich gehört, eins auf den Helm und Ruhe war es fürderhin in den lieblichen Almen und Auen von Ishaar. Heute, genau zwölf Ausgaben später, räkelt sich neues Unheil in Silmarils eingespieltem Fantasyland. Wieder greift das absolute Böse nach der Macht, wieder steht ein einsamer Held rechtzeitig bereit, um das Schlimmste zu verhindern. Bevor Ihr vor dem letzten Obermottz steht, gilt es, zahlreiche Unteraufgaben zu lösen. Insgesamt besucht Ihr sieben landschaftlich unterschiedliche Inseln, auf denen die verschiedensten Missionen warten.

Veteranen des ersten Teils werden sich sofort zurechtfinden. Wieder startet Ihr anfangs allein und verlassen in das Abenteuer. – Kampfgefährten gilt es, im weiteren Verlauf der Handlung durch diplomatische Verhandlungen anzuwerben. Die komplett autogepepte Party besteht aus fünf unterschiedlichen Charakteren.



Sollte Euch später ein knackigeres Bürschen über den Weg laufen, könnt Ihr zuvor angeheuerten Kumpanen den Laufpaß geben. Wie schon im ersten Teil, entwickeln die Kollegen recht eigenwillige Ansichten, sie lügen, stehlen oder raufen sogar ohne direkten Befehl von unserer Seite. Wie es sich gehört, besitzt jeder Charakter eigene Werte und steigt bei ausreichender Erfahrung automatisch im Level.

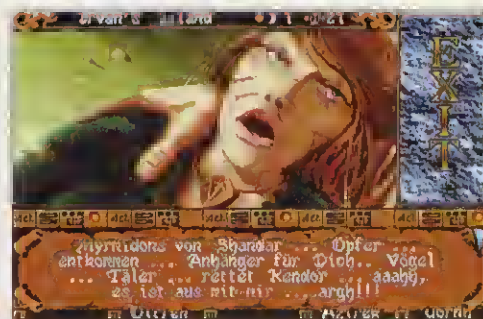


Freie Auswahl: Welcher Held darf's denn sein?

Schon vor zwölf Monaten konnte uns die stimmungsvolle Grafik überzeugen und auch im aktuellen Teil ist Ishaar 2 landschaftlich auf der Gewinnerseite. Flora und Fauna wirken erstaunlich detailliert und lebensecht, die unterschiedlichen Tageszeiten erfreuen das Auge – eine ausgedehnte Wanderung ist durchaus zu empfehlen. Abstriche dagegen bei Freund und Feind: Figuren und Monster sind nur sparsam animiert und etwas spärlich in der Landschaft verteilt. Auch die meisten Zwischengrafiken, etwa beim Besuchen des Krämers



können mich nicht nachhaltig aus dem Sattel heben. Mit diesen kosmetischen Diskrepanzen kann man leben, wirklich ärgerlich ist die Übersichtskarte: Daß man immer gleich die ganze Insel einsehen kann, nimmt viel vom Reiz des Entdeckens und Pfadfindens – gerade bei einem 3-D-Spiel erwarte ich etwas mehr mysteriöse Überraschungen. Am Programm selber hat sich wenig geändert. Ein etwas größeres Spielareal und neue Zaubertränke, das war's auch schon. Alles in allem nett, relativ benutzerfreundlich, aber ganz sicher nicht innovativ.



Aus der Traum: Dieser Maid hätten wir ein anderes Schicksal gewünscht

Gekämpft und gestorben wird in 3-D-Sicht, die Perspektive von Ober- und Unterwelt dabei schrittweise umgeklappt. Zur besseren Übersicht dürft Ihr diverse Karten einblenden, auf denen die Party als hektisch blinkendes Pixel erscheint.

Sprechen die Waffen, dann genügt beharrliches Klicken auf das entsprechende Icon und der jeweilige Charakter haut mit seiner Waffe zu. Zauberkundige Gruppenmitglieder rühren aus diversen Zutaten 40 unterschiedliche Tränke zusammen, die bei Einnahme die witzigsten Effekte auf Freund und Feind ausüben. Sollte bei Euch zu Hause in der Schublade zufällig ein

Savegame vom ersten Teil schlummern, dann spricht nichts dagegen, die alte Party in den neuen Teil zu exportieren. Plaudern mit Freund und Feind dürft Ihr menügestützt und in der Muttersprache – Ishaar 2 – Messengers of Doom ist komplett ins Deutsche übersetzt. vw

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sitmarils

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmusler: Setting Points

MS-DOS 54%

Grafik: 67% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, EGA, 3 MByte Festplatte

Unterstützt: VGA, AdLib, Soundblaster

AMIGA 54%

Grafik: 66% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

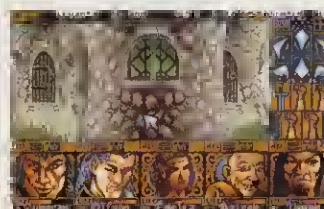
Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte

Geplant für: ST



Der örtliche Golem lädt zum Tanz



Der Turm des Schreckens

So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE II

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

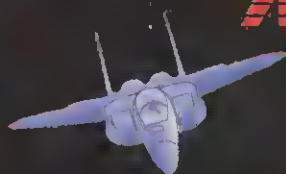
Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampffäger der Welt zu fliegen!

Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

SEGA
MEGA DRIVE



Beastie Boys



Kontaktfreudigkeit: Yo! Joe! erlaubt zwei Spieler zur gleichen Zeit

Yo! Joe!

Joe und Nat sind typische Vertreter der Generation von Jugendlichen, die in düsteren US-Großstädten vor brennenden Mülltonnen stehen und a capella Rap-Arien zum Besten geben. Aus irgendeinem Grund, der dem Autor dieses Artikels allerdings unbekannt ist, werden Joe und Nat von einem bösen Fluch heimgesucht. Der verhängnisvollen Verwünschung können die beiden Halbstarke nur entgehen, wenn sie ihre Mülltonnen und Ghettoesellen im Stich lassen und der Festung eines finsternen Magiers einen Besuch abstatten. Nat begleitet Joe allerdings nur, wenn sich ein zweiter Spieler findet – Kontaktarme Amiga-Besitzer sind auf sich allein gestellt.

Im Eingangsbereich der Burg mindern stechfreudige Gemälde, nervöse Fledermäuser

und knochige Skelette die Langeweile der beiden Rowdys – und leider auch ihre begrenzte Lebensenergie. Später werden Joe und Nat noch mit treffsicheren Bogenschützen, rollenden Ratten und Knoblauch-resistenten Vampir-Zwischengegnern konfrontiert. Angesichts dieser gegnerischen Übermacht gleicht die Lebenserwartung der sprungfreudigen Helden der eines durchschnittlichen Straßengang-Mitglieds in Los Angeles. Doch glücklicherweise ist der Grundwasserspiegel gestiegen – Joe und Nat dürfen sich erfrischen und im Keller planschen. Allerdings sollten sie bei der H₂O-Tauchtour die Stachelfische umschwimmen oder sich ausschließlich unter seltenen Duschen abkühlen. Letzteres ist völlig ungefährlich und läßt die meist magere Le-

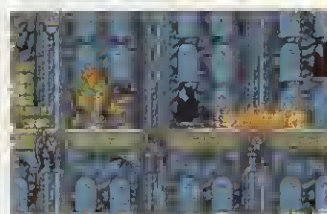
Battle Isle, History Line, Pro Tennis Tour – Blue Byte ist ein Garant für schwindelerregend hohe Wertungen und POWER-Prädikate. Doch die Auftragsarbeit für Hudson Soft (*Bombberman, Bonk!*) ist mit einigen Schönheitsfehlern behaftet. Die typische Hudson-Gradlinigkeit findet man bei *Action Kung-Fu* und *Adventure Island*, doch zwischen unübersichtlicher Grafik und unfairen Stellen wird man bei *Yo! Joe!* nicht fündig. Man rutscht chancenlos ins Verderben, ist oft ori-



entierungslos und wird von übermächtigen Obergegnern hingestreckt. Für den Zweispielers-Modus verdient Hudson andererseits eine kleine Medaille – ebenso für die neckischen Extrawaffen und die komplexen Levels. Seltene Ruckler werden angesichts dieser Aspekte geringer verziehen. Im großen und ganzen ist *Yo! Joe!* spaßig und für sprungfreudige Amiga-Besitzer empfehlenswert, doch am Thron des Dickkopfs *Bonk!* können die beiden Straßenjungs nicht ernsthaft sägen.



Plitsch-Platsch: Unter Wasser werden Gegner noch viel krasser



Das Feuer ist Joe nicht geheuer



Duschen mußt Du suchen

bensleiste wieder ansteigen. Doch häutiges Duschen ist bekanntlich auch schädlich – allein deshalb sollten Joe und Nat ihre Talente nutzen und sich nicht durch Gegnerkontakte beschmutzen: Ihr könnt die Unholde überspringen oder per Fausthieb außer Gefecht setzen. Aufmerksame Spieler entdecken zudem hier und da

praktische Waffen: Lange Keulen, Wurfsterne oder Molotov-Cocktails, die eine mittlere Brandrodung einleiten.

Habt Ihr die Burg erfolgreich durchsprungen, Schätze eingesammelt, Durchgänge geöffnet und den Magier besiegt, warten noch vier weitere Level: Unter anderem müßt Ihr die Höhle eines Minotaurus durchspringen und Euch im letzten Level mit einem verrückten Wissenschaftler messen. js



Eins, zwei, drei – Joe und Nat kommen vorbei und schlagen alles mit viel Geschrei entzwei. Hier wurde ein Bild etwas zu wild und ist aus dem Rahmen gefallen – es will sich den Spieler krallen. Doch Nat ist fit und beseitigt das Porträt mit einem Tritt – o weh!

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Hudson Soft

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Blue Byte

AMIGA 71%

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweiflaßwerk

Geplant für: –

Softsale feiert Geburtstag

Grundverschenkt 500 Warengutscheine

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417

im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM
Holen Sie sich einen! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtstag", Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, genügt. Letzter "Verschenk"-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IBM	IBM	IBM	IBM	AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 79,90 DM	Darklands** 99,90 DM	Jurassic Park*** A.A.	Return of Phant. 79,90 DM	1869* 69,90 DM	Cool World** 49,90 DM	Kid Pix* 54,90 DM	Robosports 59,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM	Das schw. Auge* 74,90 DM	KGB* 59,90 DM	Return of Phant.*** 89,90 DM	3 D Constr. Kit 2 89,90 DM	Creatures 49,90 DM	Knights of Sky** 74,90 DM	Rome* 64,90 DM
A-Train* 49,90 DM	Daught. Serp. 74,90 DM	Kings Quest 5* 49,90 DM	Rex Nebula** 79,90 DM	A-Train* 79,90 DM	Creepers 64,90 DM	Krustys Funh.*** A.A.	Sabre Team 49,90 DM
A-Train Con.-kit* 49,90 DM	Dev. Lb. Golf** 79,90 DM	Kings Quest 6* 79,90 DM	Ringworld 69,90 DM	A-Train Con.-kit* 44,90 DM	Cruise I. Corpse* 59,90 DM	Legend of Kyr.*** 59,90 DM	Scenario* 54,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Der Patriar* 79,90 DM	Lands of Lore* 64,90 DM	Sabre Team*** A.A.	Aces of Pac.** 39,90 DM	Curse of Ench. 59,90 DM	Legend** 54,90 DM	Sens. Soccer** 49,90 DM
-Scenario 49,90 DM	Design own RR 79,90 DM	Legacy* 89,90 DM	Schöne & Biest* 79,90 DM	Addams Family* 49,90 DM	Cyberspace** A.A.	Leis. S. Larry 5* 59,90 DM	Shad. of Beast 3** 59,90 DM
Adv. Coll.* 69,90 DM	Dogfight* 89,90 DM	Legend Kyandia* 74,90 DM	Seal Team*** A.A.	Adv. Coll.* 59,90 DM	Cytron** 59,90 DM	Lemmings 2** 64,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM	Dream Team** 59,90 DM	Lemmings 2** 79,90 DM	Sens. Soccer** 59,90 DM	Air Land Sea* 74,90 DM	Darkmere*** A.A.	Lemmings DP** 59,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM
Ambush Sor.* 84,90 DM	Dune 2* 69,90 DM	Lemmings DP** 74,90 DM	Serpent Isle* 74,90 DM	Air Support** 54,90 DM	Das schw. Auge* 69,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Sim City Del. 69,90 DM
Ancient Art.* 79,90 DM	Dungeonmaster* 54,90 DM	Liberation** 64,90 DM	Shad. of Comet* 89,90 DM	Alien 3*** A.A.	Daughter of S.* 74,90 DM	Lionheart** 59,90 DM	Sim City/Pop. 54,90 DM
Another World** 59,90 DM	Dynablast** 69,90 DM	Links 366 Pro* 89,90 DM	Sherlock Holmes* 74,90 DM	Anc. Art. of War** 69,90 DM	Der Patriar* 69,90 DM	Lilil Divil*** A.A.	Sim Earth 79,90 DM
Arabian Nights*** A.A.	Dynalch* 69,90 DM	-Barfi 44,90 DM	Siege 64,90 DM	Another World** 54,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Locomotion* 59,90 DM	Sim Life* A.A.
Archers Pool B.* 54,90 DM	Eishockey Man.* 79,90 DM	-Bellry 44,90 DM	Sila 34,90 DM	Apache* A.A.	Double Drag. 3** 49,90 DM	Lost Treasures 89,90 DM	Soccer Kid*** A.A.
ATAC** 79,90 DM	El Fish 64,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM	Apocalypse** 54,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Lost Vikings* 64,90 DM	Space Quest 4* 64,90 DM
B-17 Fly. Fort.* 79,90 DM	Empire Deluxe 79,90 DM	-Pinehurst 44,90 DM	Sim Farm*** A.A.	Aquatic Gam.* 54,90 DM	Dune 2* 59,90 DM	Lotus Comp.** 59,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM

Aces over Europe* 79,90 DM Freddy Pharkas* 79,90 DM Dogfight** 69,90 DM Global Gladiators** 59,90 DM

Bat 2* 79,90 DM	Epic** 59,90 DM	-sonst. Kurse je 39,90 DM	Space Hulk** 79,90 DM	Arabian Nights 49,90 DM	Dung. M./Csb.* 59,90 DM	M 1 Tank** 39,90 DM	Spellb. Dizzy*** A.A.
Battle Team** 74,90 DM	Eric the Unready 64,90 DM	Lilil Divil*** A.A.	Space Legends** 74,90 DM	Arabian Nights* 64,90 DM	Dynablast** 54,90 DM	Mad TV* 69,90 DM	Sports Coll.** 59,90 DM
Battle Isle D. 2** 49,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Locomotion* 64,90 DM	Space Quest 5* 69,90 DM	Archers Pool B. 49,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	Make a Break*** A.A.	Sports Masters** 59,90 DM
Battlech. 4000** 69,90 DM	Eye of Beh. 3* 69,90 DM	Lost in Time*** A.A.	Spaceward Hot* 79,90 DM	Assassin* 49,90 DM	Eishockey M.* 69,90 DM	Manag. Soc.*** A.A.	Star Trek* A.A.
Battleloads** 49,90 DM	Eye of Beh. 3* 79,90 DM	Lost Sect. Rainl. 64,90 DM	Special Forces* 79,90 DM	Arm. Gedd. 2** 64,90 DM	Elysium* 59,90 DM	Mc Don. Land* 49,90 DM	Stafflight 2** 29,90 DM
Bazooka Sue* 79,90 DM	Elysium* 69,90 DM	Lost Treas. 1 94,90 DM	Spellcraft* 74,90 DM	ATAC* A.A.	Entity*** 64,90 DM	Mega Coll.** 54,90 DM	Starrush*** A.A.
Belz. at Krondor 79,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 39,90 DM	Lost Treas. 2 64,90 DM	Spellunx 69,90 DM	B-17 Fly. Fort.* 69,90 DM	Epic** 59,90 DM	Mega lo Man/FS* 59,90 DM	Strat. Masters** 69,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM	F-19 Stealth** 39,90 DM	Lost Vikings* 79,90 DM	Star Trek** 64,90 DM	Ball. Dipl.* A.A.	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Mega Mix** 59,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
Blitmap Br. I** 64,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Lothar Matthäus* 69,90 DM	Strike Comm.** 64,90 DM	Bart vs. World*** A.A.	F-15 Str. E. 2** 74,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Substrate*** A.A.
Blue Force*** A.A.	-Miss.*** 59,90 DM	M1 Tank Platoon* 39,90 DM	-Speech*** 49,90 DM	Bat 2* 74,90 DM	F-19 Stealth** 39,90 DM	Might & Magic 3* 69,90 DM	Super Hero*** 64,90 DM
Bund. Man. P.* 64,90 DM	Mad TV** 79,90 DM	Masterdom 79,90 DM	Stronghold*** A.A.	Battle Team** 74,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM	Mixed Collection* 64,90 DM	Sup. Sp. Chall.** 69,90 DM
Burning Steel* 79,90 DM	Maelstrom 79,90 DM	Magic Candle 3 69,90 DM	Stunt Island* 89,90 DM	Battle Isle Data 2* 49,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM	Monkey Isl. 1* 69,90 DM	Super Tetris** 74,90 DM
-Superschiffe* 39,90 DM	Manic Mans. 2 74,90 DM	Manic Mans. 2 74,90 DM	SWOTL 69,90 DM	Bazooka Sue* A.A.	Flashback* 64,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Superfighter** 49,90 DM
-Amerika I. A.* 39,90 DM	Flashback* 69,90 DM	Manic teach. typ.* 64,90 DM	-Miss. je 39,90 DM	BC Kid** 59,90 DM	Flies Alt. on E** 69,90 DM	Morph** 49,90 DM	Superfrog** 49,90 DM
			Myndiac* 79,90 DM	Best of Best*** A.A.	Fly harder* 64,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Syndicate* 64,90 DM

Jurassic Park* 69,90 DM Lothar Matthäus* 69,90 DM Jurassic Park* 54,90 DM Lothar Matthäus* 64,90 DM

Buzz Aldrin** 89,90 DM	Form. I GP** 69,90 DM	Mario wird verm. 79,90 DM	Task Force 1942** 89,90 DM	Big Box 2 54,90 DM	Form. I GP** 74,90 DM	Nigel Mansell** 54,90 DM	The Chaos Eng.** 49,90 DM
Caesar 69,90 DM	Front Page 69,90 DM	Mercenaries 74,90 DM	Term. 2 Chess*** A.A.	Bills Tomato G.* 59,90 DM	Form. I Champ.*** A.A.	No greater Gl. 59,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
Cal. Games 2** 54,90 DM	Game of Life** 54,90 DM	Michael J. in Fl.** 74,90 DM	The Greatest* 64,90 DM	Birds of Prey** 69,90 DM	G 2** A.A.	No second Pl. 59,90 DM	The Lost Vikings* 64,90 DM
Campaign* 79,90 DM	Gateway 69,90 DM	Microb. Footb.*** A.A.	The Legacy* 89,90 DM	Blitmap Br. I** 49,90 DM	Came of Life** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	The Perl. Gen. 74,90 DM
-Data*** A.A.	Global Cong. 89,90 DM	Might & Mag. 4* 79,90 DM	Their finest Hour 69,90 DM	Black Sect*** A.A.	Global Effect** 59,90 DM	Nova 9*** A.A.	-Data** 44,90 DM
Car and Driver** 74,90 DM	Global Eff.*** 69,90 DM	Might & Mag. 5 69,90 DM	Tornado* 79,90 DM	Blastar** A.A.	Goal* 59,90 DM	Pac. Island** 59,90 DM	Tracn I*** 79,90 DM
Carmen S. D.*** A.A.	Goblins 2 59,90 DM	Might & Mag. 5* 79,90 DM	Transactica* 59,90 DM	Blue Max** 39,90 DM	Goblins 2 54,90 DM	Penthouse HN** 39,90 DM	Train it*** A.A.
Carrier Strike 74,90 DM	Goblins 2 74,90 DM	Mixed Coll. 69,90 DM	Ultima 7** 89,90 DM	Body Blows** 54,90 DM	Goblins 2* 69,90 DM	Perl. General* 44,90 DM	Transactica* 59,90 DM
Carriers at War 69,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultima 7/2** 74,90 DM	Brain Chall.*** A.A.	Graham Taylor* 54,90 DM	-Data** 74,90 DM	Troops n Treas. 64,90 DM
-Constr. Kit 69,90 DM	-Scenario** 59,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Ultima Thw. 69,90 DM	Buck Rogers 2* A.A.	Gunship 2000** 69,90 DM	Pinball Dreams** 54,90 DM	Troddlers*** 49,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Hannibal* 79,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	V for Victory 3*** 79,90 DM	Bug Bomber** 59,90 DM	Hannibal** 69,90 DM	Pinball Fant.** 54,90 DM	Trolls*** 49,90 DM
Castles*** 69,90 DM	Hardball 3 59,90 DM	No. 2 Coll.* 79,90 DM	Veil of Darkness* 79,90 DM	Bund. Man. P.* 64,90 DM	Hired Guns** 54,90 DM	Piracy 59,90 DM	Turtles 2** 29,90 DM
-Data** 39,90 DM	Harrier Assault** 69,90 DM	Open Golf Ch.*** A.A.	War in the Gulf* 74,90 DM	Burn. Rubber** 64,90 DM	History Line* 74,90 DM	Pirates** 39,90 DM	Twilight 2000*** A.A.
Chess Maniac* 89,90 DM	Harrier Jump* 89,90 DM	Driglin Scr. Sav. 59,90 DM	Warworks* 59,90 DM	Caesar 59,90 DM	Hook** 49,90 DM	Populus 2** 69,90 DM	Ugh I 54,90 DM
Chuck Yeager AC* 69,90 DM	Heart of China* 59,90 DM	Pac. Island** 59,90 DM		Campaign* 74,90 DM	Hot Numbers** 39,90 DM	Powermonger** 59,90 DM	Univ. Monsters*** A.A.

Maniac Mansion 2* 84,90 DM Pirates Gold* 89,90 DM Space Hulk** 64,90 DM Wizardry 7* 79,90 DM

Civilization* 84,90 DM	Hexuma* 79,90 DM	Patriot** 79,90 DM	Wayne Gr. 3 79,90 DM	-Data* 44,90 DM	Human Race* 69,90 DM	-Data** 39,90 DM	Vikings 49,90 DM
Comanche* 84,90 DM	High Command*** A.A.	Perl. General* 79,90 DM	Waynes World*** A.A.	Castles** 39,90 DM	Human Race** 54,90 DM	Premiere** 54,90 DM	Walker** 64,90 DM
-Mission* 54,90 DM	Hired Guns** 79,90 DM	-Data** 44,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM	-Data** 59,90 DM	Humans** 54,90 DM	Premier Man. 49,90 DM	War in the Gulf* 69,90 DM
Combat Class.*** 59,90 DM	History Line* 79,90 DM	Pinball Dreams** 59,90 DM	Wing Comm. 2* 79,90 DM	Catch em 49,90 DM	Indy 4* 79,90 DM	Prime Mover*** A.A.	Warlords 49,90 DM
Complete Chess 64,90 DM	Hot Numbers** 39,90 DM	Pirates** 39,90 DM	-Spec. Dr. je 44,90 DM	Chomp. Man.*** A.A.	Int. Sp. Chall.** 54,90 DM	Project Terra* 64,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Contraptions** 44,90 DM	Human race 69,90 DM	Pirates Gold 79,90 DM	Wing C. Deluxe* 89,90 DM	Anim. Class.*** A.A.	Int. Goll Champ.* A.A.	Project X** 49,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Cool World** 54,90 DM	Humans 59,90 DM	Populus 2* 74,90 DM	Winter Chall.*** 59,90 DM	Chaos Engine* 49,90 DM	Khar 2** A.A.	Push over** 49,90 DM	Wing Comm.* 79,90 DM
Creepers* 79,90 DM	Inca* 89,90 DM	Prince of Pers. 2** 69,90 DM	Wiz Kid** 54,90 DM	Chuck Rock* 29,90 DM	Jaguar XJ 220** 49,90 DM	Ragnarok*** A.A.	Wiz Kid** 49,90 DM
Crisis in Crem.** 79,90 DM	Incr. Machine* 69,90 DM	Push over** 54,90 DM	Wizardry 7* 89,90 DM	Chuck Rock 2** 54,90 DM	Jim Power** 49,90 DM	Railroad Ty.*** 74,90 DM	Wizardry 7* 79,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM	-Deluxe*** A.A.	Duell I. Glory 3* 79,90 DM	WWF Wrestling* 54,90 DM	Civilization* 54,90 DM	Joe & Mac** 49,90 DM	Rampart 54,90 DM	Wonderdog*** A.A.
Cyber Race* 79,90 DM	Indy 4* 64,90 DM	Railroad Tycoon** 79,90 DM	WWF Eur. Ramp. 54,90 DM	Conquest 64,90 DM	Jonathan 79,90 DM	Raving Mad** 59,90 DM	WWF Wrestling** 49,90 DM
Daemonsgate*** A.A.	Int. Sp. Chall. 59,90 DM	-Deluxe*** A.A.	X-Wing** 84,90 DM	Comb. Air P** 69,90 DM	Jonathan 79,90 DM	Reach for Skies* 59,90 DM	WWF Eur. Ramp.* 49,90 DM
Dagger of A. Rat* 74,90 DM	Island Dr. Brain* 69,90 DM	Reach for Skies** 64,90 DM	-Data** 44,90 DM	Conquestador* 39,90 DM	Jungle Strike** A.A.	Red Zone** 49,90 DM	Yo! Joe!*** A.A.
Dark Hall 54,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Red Baron* 79,90 DM	Xenobots** 74,90 DM	-Data** 44,90 DM	Jurassic Park*** 54,90 DM	Risky Woods** 54,90 DM	Zero*** 64,90 DM
Dark Queen o. Kr. 79,90 DM	Jordan in Flight** 74,90 DM	-Scenario* 49,90 DM	Zool** 59,90 DM	Contraptions** 44,90 DM	KGB* 59,90 DM	Road Rash** 54,90 DM	Zool** 49,90 DM

SEIT ENDE JULI LADENGESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24
...UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN!

CD-ROM UND JOYSTICKS AUF ANFRAGE * = DT. VERS. ** = DT. ANL. *** = N. N. BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Ballaballa in Walhalla



Walk like an Egyptian: Sag Hallo zum Pharao.

The Lost Vikings

Wikinger sind dicke Leute mit dicken Armen, dicken Keulen und schlanken Frauen. In der Regel nennen sie zudem unzählige Kinder, eine strohgedeckte Villa direkt am Strand und den berühmten Eroberungstrieb ihr Eigen.

Vor etlichen Jahren, als sich an der Ostsee noch Fjord an Fjord drängelte, lebten dort die drei State-of-the-Art-Wikinger Olaf, Baleog und Erik. Durch ein intergalaktisches Mißverständnis wurden gerade diese drei Wikinger von Tomator, dem kosmischen Zoobesitzer,

als Ausstellungsstücke auserkoren und des nachts in sein Raumschiff gebeamt. Die drei Freunde sind damit nicht einverstanden und dürfen sich durch 35 Levels kämpfen, um im Endeffekt ihre Freundinnen und die Kinderschar wieder in die Arme zu schließen. Dabei hat sich das Spielprinzip der Wikinger gegenüber der bereits erschienenen Super-NES-Variante nicht geändert: Ihr betört die drei Kämpfer ans jeweilige Levelende und sorgt dafür, daß keiner der drei ums Leben kommt. Jeder Wikinger wird einzeln gesteuert und besitzt seine ganz eigenen Begabungen. Erik ist zum Beispiel der einzige, der springen oder Mauern zerbröseln kann, der dicke Olaf trägt lediglich ein Schild und benutzt dieses nicht nur als solches,



Lachhaft: Die Freunde reißen Witze am laufenden Band.



Voller Vortreude springt Olaf dem grünen ET entgegen

sondern auch als Fallschirm. Baleog, der dritte im Bunde, kennt sich hingegen wunderbar mit Waffen aus und schießt bei Bedarf mit Pfeilen

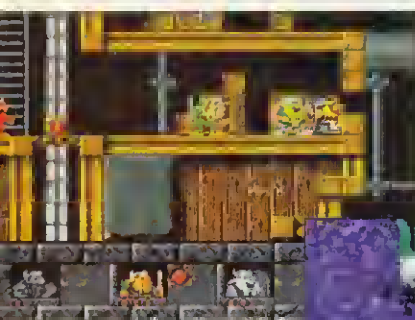


Wie schon die tolle Super-NES-Variante, beeindrucken *The Lost Vikings* auch auf Amigas und MS-DOS-Rechnern mit ihrer nordischen Fehlerlosigkeit. Die Levels sind durchweg gut und abwechslungsreich konzipiert, der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich, und die Motivation hält extrem lange an. Die optischen Unterschiede sind nur minimal – musikalisch hören wir auf Amigas ebenfalls wenig Differenzen. Auf PCs reichen die fetzigen Musikstücke allerdings nur ansatzweise an das Original heran. Die niedlichen Animationen und atmosphärischen Grafiken blieben glücklicherweise erhalten. In

Sachen Steuerung gucken die Wikinger schon etwas langweiliger aus der Wäsche. Auf dem Super NES waren die Aktionen der Freunde, dank sechs Feuerknöpfen, kein Problem – die Computervariante verdonnert den Spieler jedoch schnell zum Tasten-Skandinavien.

Auf die Dauer nervt die Joystick-Tastatur-Kombination mächtig. Allein PC-Besitzer mit Gravis Game Pad dürfen ihre Männer ähnlich komfortabel, wie Super-NES-Wikinger durch den Welt-raumzoo schicken. Wer sich davon jedoch nicht verschrecken läßt, bekommt ein ausgefeiltes Geschicklichkeitsspiel mit kleinen Strategieeinlagen geboten.

oder haut mit gezücktem Schwert eventuellen Feinden auf die Rübe. Auf dem Weg durch die unwirtlichen Welten, habt Ihr allerlei Rätsel zu knacken, die eine gute Kooperation des nordischen Trios voraussetzen. So müssen Abgründe überwunden, lästige Fallen entschärft und bössartige Kreaturen ausgeschaltet werden. Als Entschädigung gibt's vielerlei witzige Extras, ständig neue Spielelemente, Energieauffrischer und nach jedem bestandenen Level das erleichternde Paßwort. **kn**



Olaf hält den blechernen Riesen mit Bauch und Schild in Schach



Dino-Drama: Baleog schießt die niedlichen Dinos wie Tontauben.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 80%

Grafik: 68% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/16 MHz, 640 KByte, VGA, Festplatte 2 MB

Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Roland, Joystick, Gravis Game Pad

AMIGA 79%

Gratik: 64% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, mehr Speicher

Geplant für: MS-DOS

Ballaballa in Walhalla



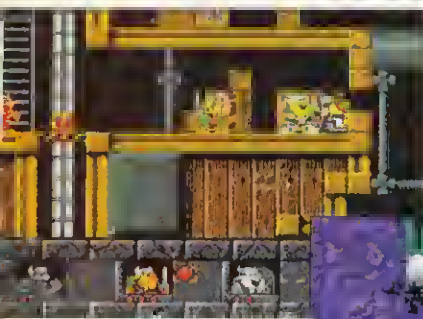
Walk like an Egyptian: Sag Hallo zum Pharao.

The Lost Vikings

Wikinger sind dicke Leute mit dicken Armen, dicken Keulen und schlanken Frauen. In der Regel nennen sie zudem unzählige Kinder, eine strohgedeckte Villa direkt am Strand und den berühmten Eroberungstrieb ihr Eigen.

Vor etlichen Jahren, als sich an der Ostsee noch Fjord an Fjord drängelte, lebten dort die drei State-of-the-Art-Wikinger Olaf, Baleog und Erik. Durch ein intergalaktisches Mißverständnis wurden gerade diese drei Wikinger von Tomotor, dem kosmischen Zoobesitzer,

als Ausstellungsstücke auskoren und des nachts in sein Raumschiff gebeamt. Die drei Freunde sind damit nicht einverstanden und dürfen sich durch 35 Levels kämpfen, um im Endeffekt ihre Freundin und die Kinderschar wieder die Arme zu schließen. Dabei hat sich das Spielprinzip Wikinger gegenüber der bereits erschienenen Super NES-Variante nicht geändert. Ihr befördert die drei Kämpfer ans jeweilige Levelende und sorgt dafür, daß keiner der drei ums Leben kommt. Jeder Wikinger wird einzeln gesteuert und besitzt seine eigenen Begabungen. Erik zum Beispiel der einzige, der springen oder Mauern zerstören kann, der dicke Olaf trägt lediglich ein Schild und benutzt dieses nicht nur als solches



Olaf hält den blechernen Riesen mit Bauch und Schild in Schach



Dino-Drama: Baleog schießt die niedlichen Dinos wie Tontauben.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender:

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

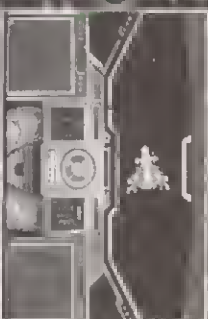
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04
D-85531 Haar b. München

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Löwe
23. Juli bis
23. August

Der Löwe will alles. Von seinem Thron aus hat der Löwe die Kontrolle über sein Spielreich: Neo Geo, 486-PC mit Roland-Board, Macintosh Quadra, Turbo Duo und Super Nintendo. Die Sounds genießen der Löwe natürlich über eine Dolby-Surround-Anlage mit sieben Lautsprechern, sein PC ist an einen 20-Zoll-Monitor gekoppelt und die Neo-Ge-Farbenorgeln Last Resort.

und Viewport spielt der Löwe nur am 16/9-HDTV-Fernseher. Staubige Acht-Biter oder die Winzlinge Game Boy und Game Gear entlocken dem Löwen nur ein mitleidiges Grummeln – nur das teuerste und schönste beeindruckt dieses Paradebeispiel eines Genußmenschen und Lebenskünstlers. Diese Verschwendungssucht und Großzügigkeit kann dem Löwen auch zum Verhängnis werden – spätestens wenn der Kuckuck am goldenen PC



Der Löwe ist Kluge's Freund und klebt sich die Kinder des Gerichtsvollziehers über das Turbo Duo und viele Spieler freuen, muß sich der Löwe zwingen, üben. Aber seinen Spaß hat der Löwe gehabt.

Amiga: Lionheart
Game Boy: -
Mega Drive: Beast
MS-DOS: Wing
Super Nintendo: Commander
Chester
Cheetah

Was spielt der Löwe?

FAST A3

FAST A3

[illegible]

		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85
		
Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 25013 DM 73,85	Artur: 26136 DM 47,85



Laura Bow 2

Weibliche Heldinnen sind in Computerspielen leider immer noch sehr rar. Eine der wenigen Spielefirmen, die die Gleichberechtigung auch auf dem Bildschirm praktiziert, ist die Adventure-Schmiede Sierra On-Line.

Heldin *Laura Bow* stapfte schon durch zwei Abenteuer. Den zweiten Part mit dem Untertitel *Dagger of Amon Ra* gibt's nun auch als CD-Version. Spielerisch hat sich an der Silberlingversion gegenüber der Diskettenfassung rein gar nichts geändert. Wie gehabt, steuert ihr *Laura* auf der Suche nach Mumi- und Mördern durch ein kriminalistisches Archäologieabenteuer. Via Mausclick sammelt ihr Gegenstände ein, löst ziemlich unlogische Puzzles und parliert mit anderen Spielfiguren. Kommunikation wird bei der CD-ROM-Ver-

sion von *Laura Bow 2* großgeschrieben. Wahlweise wird die Konversation im herkömmlichen Stil als Text auf dem Bildschirm eingeblendet oder erschallt – der Compact Disc sei Dank – komplett als Sprachausgabe aus den Lautsprechern.

Wer die Diskettenfassung schon hat, sollte es sich dreimal überlegen, ob er auf die CD-Fassung umsteigt. Die höheren Kosten werden leider nicht durch ein Mehr an Spielwitz wettgemacht. Zudem werden Nichtanglisten ein Problem mit der amerikanischen Sprache haben. *mh*

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 67%

Gratik: 70% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 2 MB, VGA, CD-ROM, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Pro Audio Spectrum, Windows

Bereits erschienen: MS-DDS



Whale's Voyage

NEOs Weltraumsaga *Whale's Voyage* kam bereits bei Amiga-Besitzern gut an. Die PC-Variante ist fast eine 1:1-Umsetzung des Originals.

Ihr schlüpft in gleich vier Charaktere, die ihr anfangs zusammenbasteln dürft, und macht Euch mit dem abgewrackten Raumer "Whale" auf den Weg, um daß ihr eine interplanetare Regierungsverschwörung aufdeckt. So reist ihr von Planet zu Planet, handelt kräftig mit Waren und knackt in den Dungeons der jeweiligen Planeten diverse Rätsel. Gesteuert wird die Weltraumhatz unge- wohnter Weise mit Joystick oder Tastatur. Hier liegt auch eines der Hauptmankos der PC-Version begraben: Der mausverwöhnte PC-Rollenspieler ist gezwungen, auf Joystick oder Tastatur umzusteigen, was anfangs nicht leicht

fällt. Vor allem während der Kämpfe ist eine Fülle an Tastenkombinationen fällig, was auf Dauer nervt und unseren Charakteren übermäßig viele Hitpoints kostet. Auch die solide Grafik der Amiga-Version wurde wenig aufpoliert und steht im Vergleich zu anderen Rollenspielen, eher altertümlich da. Dank der ungemein umständlichen Steuerung und der wenig berauschenden Grafik, gibt's auf dem PC kräftig Punktabzug. Allein der hübsche Sound kann überzeugen. Das Spiel an sich bleibt trotz der technischen Mängel spannend und unverbraucht. *kn*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: NEO

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: NEO

MS-DOS 62%

Gratik: 48% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 2 MByte, VGA, Festplatte 7 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Bereits erschienen: Amiga

KOPMANN Computer

Tel.: 05 81 4 35 19, Fax: 05 81 4 43 27

		AMIGA	PC
A-Train	DV	69,95	89,95
A-Train Construction Set	DV	44,95	44,95
Abandoned Places 2	DV	59,95	—
Airbus A320 USA Edition	DA	89,95	89,95
ATAC	DA	59,95	89,95
Battle Isle Disk 2	DA	44,95	44,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DV	59,95	69,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	DV	—	89,95
Chuck Rock 2 – Son of Chuck	DA	39,95	—
Dune II	DV	54,95	64,95
Eye of the Beholder 3	DV	—	74,95
Flashback	DV	67,95	74,95
Flashback	DV	59,95	64,95
Goal	DV	54,95	—
Gunship 2000	DA	64,95	89,95
Hannibal	DV	59,95	79,95
Maniac Mansion 2	EA	—	69,95
M.I. Tank Platoon	DA	34,95	34,95
Oil Imperium	DV	14,95	14,95
Pirates!	DA	29,95	29,95
Pirates Gold	DV	—	89,95
Street Fighter 2	DA	54,95	59,95
Syndicate	DA	59,95	74,95
The Greatest	DV	49,95	59,95
The Last Vikings	DV	64,95	79,95
Transarcadia	DV	54,95	54,95
Walker	DA	49,95	—
Whale's Voyage	DV	59,95	69,95
X-Wing	DA	—	79,95
YO!JOE!	DA	59,95	a.A.
Zack McKracken	DV	34,95	39,95
B.D.B.	dt.	54,95	79,95
Wing Commander	dt.	54,95	119,95
Aspirin	dt.	54,95	54,95
Battle Dragon 3	dt.	54,95	49,95
Champion Gold	dt.	29,95	29,95
Crack Sport	dt.	99,95	99,95

Gesamt-KATALOG '93/94 mit über 3000 Video- und Computerspielen 5,50
Versandkosten: Vorkasse DM 7,90, Ausland DM 25,00,
Nachnahme DM 12,00, + NN-Gebühr,
Ab DM 300,00 versandkostenfrei

D-29506 Uelzen · Postfach 1616

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.



Art.		PC	AMIGA
A320 Airbus America	DV	85,90	85,90
Ace over Europe	DV	79,90	—
Battle Isle Disk 2	DA	44,90	—
Body Blows	DA	—	52,50
Bundesliga Men. Pro.	DV	69,90	69,90
Civilization	DV	92,90	76,90
Comanche	DV	85,90	—
Comal Air Petrol	DA	—	64,90
Cyber Race	DV	79,90	—
Day of the Tentacle	EA	74,90	—
Desert Strike	DA	—	64,90
Die Schöne und d. Biest	DV	79,90	—
Elshockey Manager	DV	79,90	74,90
Eye of the Beholder 3	DV	79,90	—
F-16 Strike Eagle 3	DA	92,90	—
Falcon 3.0	DA	59,90	—
Falcon Camp. Disk 1	DA	85,90	—
Fallen Emp (Ashes Of Emp)	DV	92,90	—
Fields of Glory	DV	69,90	—
Flashback	DA	92,90	78,90
Formuler One GP	DV	79,90	79,90
History Line 1914-18	DV	85,90	79,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	—
Jordan In Flight	DA	74,90	—
Lands of Lore	DV	64,90	—
Lemmings 2 The Trib.	DA	81,90	—
Linka Pinhurst BVGA	EA	44,90	—
Linka Belfry Wlehaw	EA	44,90	—
Monkey Island 2	DV	79,90	79,90
Pirates Gold	DV	92,90	—
Populous 2	DA	79,90	66,90
Sherlock Holmes	DV	61,90	—
Specs Mulk	DA	79,90	64,90
Strike Commander	DA	85,90	—
Syndicate	DA	79,90	64,90
Task Force 1942	DA	92,90	—
The 7th Guest	CD	134,90	—
The Last Vikings	DV	79,90	—
Tornado	DA	79,90	—
Ultimate 7 - Teil 2	DA	79,90	—
Walker	DA	—	59,90
Whale's Voyage	DV	74,90	—
Wing Commander 2	DV	79,90	—
Wizardry 7	DV	85,90	—
Xenobots	DA	74,90	—
X-Wing	DA	85,90	—
X-Wing Mission Disk	DA	44,90	—
Soundblaster 16 ASP	dt.	—	499,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Kostenlose Preisliste • 24-St.-Bestellservice.
Bis 33% Preisnachlass vom Listenpreis.
Ca. 80 CD-Rom-Art., auch Macintosh-Spiele.
Post V.K. 6,-, N.N. 8,- (+ Zust.gab.), UPS V.K. 8,-, N.N. 13,-
(k. zus.Kosten), US-Army-Shop/Versandhandel
(auch orig. Ilmit. NFL Art.) Preisliste anfordern!

HF-Soft, Helmut Flieger
Vorstadt 8, 94466 Osterhofen
Tel. + Fax 0 99 32/49 11

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disca.

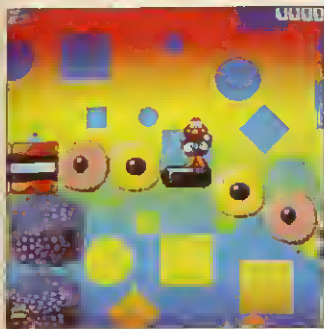
Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

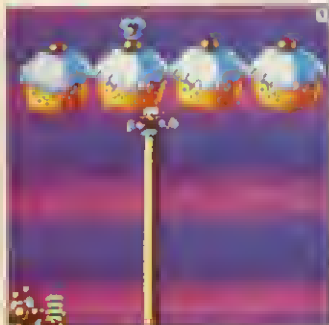
Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim



James Pond 2

Gut eineinhalb Jahre nach dem Amiga-Original kommt nun doch noch Milleniums Unterwasseragent *James Pond* in die nicht gerade Jump'n'Run-verwöhnten PCs gesaut. Am Spiel selbst hat sich dabei nichts geändert: Wieder geht es mit Extendsuit und viel Mut gegen die Schergen des Ooktor Maybe. Auf neun Ebenen und einigen neuen Levels, exklusiv für PC-Besitzer, rennt *James Pond* seine Feinde nieder und entschärft fleißig die gefährlichen Pinguin-Bomben. Fehlen einmal die Plattformen, hängt sich der Agent an die Decke und weizt dort weiter.

Die PC-Variante hat in den knapp zwei Jahren glücklicherweise nichts von ihrem Charme eingebüßt. Die nette Spielidee, die bonbonfarbene Grafik und vor allem der süß animierte Held laden zum längeren Verweilen in der Unterwasserwelt ein. Allein die stümperhafte Umsetzung der fetzigen Musik und das gelegentliche Ruckeln bremsen den Spielspaß. PC-Jump'n'Runner mit Taucherambitionen dürfen getrost zuschlagen, zumal es wenige gute Hüpfereien für ihr System gibt. *kn*



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Millenium

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DDS 68%

Grafik: 62% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/16MHz, VGA, 640 KB, Festplatte 1,2 MB

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Bereits erschienen: Amiga



Day of the Tentacle

Schnell wie die Post: Bereits zwei Monate nach der Diskettenvariante erreichte uns die CD-ROM-Version des genialen *Maniac Mansion*-Nachfolgers. Voller Vorfreude stürzte sich die gesamte Redaktion auf den Silberling, um nach diversen Streitereien endlich zum Staunen zu kommen. Die integrierte Sprachausgabe von CD ist die qualitativ hochwertigste, die ich je in einem CO-ROM-Spiel zu Ohren bekam. Die Stimmen passen genau zu den Charakteren und der abgefahrene Spielwitz verdoppelt sich scheinbar. Spieler ohne Englischkenntnisse sollten jedoch auf die deutsche CD-Version warten.

Ach ja, wer es noch nicht wußte: Im Raum-Zeit-Gefüge der Tentakelsaga taucht ganz unverhofft der erste Teil auf. Wer mit Bernhard Weir Ed's Computer anschaltet, darf das Original-*Maniac Mansion* inklusive Speaker-sound und EGA-Grafik durchspielen.

Day of the Tentacle blieb bis auf die Sprache vollkommen unverändert und genial: Alle CO-ROM-Besitzer müssen einfach zuschlagen. *kn*



Genre: Adventure

Hersteller: LucasArts

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 90%

Grafik: 83% Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286/16 MHz, VGA, 2 MByte, CD-ROM

Unterstützt: Soundblaster/Pro, Adlib, Roland, Windows

Bereits erschienen: MS-DOS



WENN SIE UNS PROBIERT HABEN WOLLEN SIE KEINEN
ANDEREN BEI?

Bestellannahme: 0241/533131 oder 527010

Faxbestellungen 0241/508973 oder 563902

Ladengeschäft : Gördeler Straße 38,
52066 Aachen

IBM Kompatible

Aces over Europe*	DV	79.90DM
Airbus A320 US	DV	84.90DM
A. MacLeans Pool*	DH	59.90DM
Betrayal at Krondor	EH	79.90DM
Chess Maniac SB & 1	DV	94.90DM
Day of the tentacle	EV	74.90DM
Day of the tentacle*	DV	84.90DM
Fields of glory	DH	94.90DM
Flashback	DV	64.90DM
Lands of Lore*	DV	56.90DM
Links 386 Belfry Kurs	EV	39.90DM
Monopoly*	DV	74.90DM
Pinball Dreams*	DH	59.90DM
Pirates Gold*	DV	94.90DM
Prince of Persia 2	DH	64.90DM
Railroad Tycoon DeLE	EV	109.90DM
Return of the Phantom	EV	94.90DM
Sensible Soccer 92/93	DV	49.90DM
Shanghai 2	DV	29.90DM
Space Hulk	DH	79.90DM
Strike Commander	DH	84.90DM
Strike Comm. Speech	DH	39.90DM
Syndicate	DV	79.90DM
Tornado	DH	79.90DM
X-Wing	DV	84.90DM
X-Wing Imperial Pur.	DH	39.90DM

CREATIVE LABS Dt.Hdb.

SB 2.0 DeLuxe Edi.	169.00DM
SB Pro DeLuxe Edi.	279.00DM
SB 16	329.00DM
SB 16ASP	479.00DM
Portblaster	319.00DM
Midi Adapter	49.90DM
Waveblaster fbr ASP	399.00DM

CD ROM für IBM kompatible

Chessmaster Pro	EV	99.90DM
GIF Galaxy 2CD	EV	129.00DM
Gunship 2000 + Miss.	EV	94.90DM
Indiana Jones 4	DH	84.90DM
Kings Quest 6	EV	84.90DM
Monster Disk 2CD	EV	99.90DM
Night Owl 9.0	EV	84.90DM
PD RDMWARE 10 P.	EV	129.00DM
PLZ Datenbank	DV	49.00DM
Revell Motorstars	EV	109.90DM
Romware CD	EV	24.90DM

Shareware 93	EV	64.90DM
Win Shareware 93	EV	64.90DM
World Atlas MMedia	EV	109.90DM
World Atlas WinML	EV	144.90DM

CD ROM Double Speed

Adaptec 1542C SCSI Co.	499.00DM
NEC CDR 84-1	998.00DM
NEC SCSI Controller	239.00DM
Toshiba 3401 mit Contr	1198.00DM
Soundblaster CD16 Kit	1298.00DM
(enthält SB 16ASP, Panasonic Double Speed CD Rom, 2 StereoBoxen, Loom, Monkey island, Secret Weapons of the Luftwaffe, Sherlock Holmes, Where in the world is Carmen Sandiego, Just Grandma and me, Multimedia Encyclopedia, The Animals, HSC Interactive, PC Animate, Voice Assist etc.)	

Amiga 1MB

A-Train	DV	79.90DM
A-Train Constr. Kit	DV	39.90DM
Combat Air Patrol*	DH	59.90DM
Directory Opus 4.1	DV	145.00DM
Dune 2	DV	54.90DM
F19-Stealth Fighter	DV	32.90DM
Global Gladiators*	DH	54.90DM
Goal!	DV	49.90DM
Gunship 2000	DV	64.90DM
M1 Tank Platoon	DH	29.90DM
Pirates	DH	29.90DM
Syndicate	DV	59.90DM
Virus Control 4.0	DV	69.90DM
Walker	DH	54.90DM
Xcopy Tools	DV	89.90DM

HIGH END Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59.90DM
Gravis Analog	79.90DM
Gravis Analog Clear	84.90DM
Gravis Analog Pro	89.90DM
Gravis Eliminator Port	59.90DM
Gravis Mousestick	169.00DM
CH Flightstick	89.90DM
Y-Adapter für 2 Sticks	22.90DM
Wico Ergostick Amiga	59.90DM
Wico Ergostick IBM	89.90DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise
Versand per Postnachnahme + DM 9,- Porto / Verpackung + DM 3,- Zahlkartengebühr. Ab DM 150,- Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euro-Scheck DM 8,-. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) + DM23,-. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME CLEAR

GAME BOY

CD-ROM

MEGA
DRIVE

SNES

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto belegen)

Händler-
Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale

Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

Amiga

A-Tron Construction Set	(dv)	49,00 DM
Airbus A 320	(dv)	79,00 DM
A320 US Edition	(dv)	97,50 DM
Arabian Nights	(dv)	47,50 DM
Battle Isle 2	(dv)	49,50 DM
Burntime	(dv)	82,00 DM
Campaign Data 1	(dv)	49,00 DM
Combat Air Patrol	(da)	73,50 DM
Daughter of Serpents	(dv)	89,50 DM
Dune 2	(dv)	56,00 DM
Fly Harder	(da)	71,00 DM
Global Gladiators	(da)	65,50 DM
Goal	(dv)	55,00 DM
Gunship 2000	(dv)	71,00 DM
Hannibal	(dv)	72,50 DM
Humans Race Data 1	(da)	37,50 DM
Hired Guns	(da)	73,50 DM
Indiana Jones IV	(dv)	89,00 DM
Ishar 2	(dv)	55,00 DM
James Bond 2	(da)	51,00 DM
Jo Joel		* o.A.
Lemmings 2	(da)	65,50 DM
Lost Vikings	(dv)	77,00 DM
Morph	(da)	52,50 DM
Nicky Boom 2	(da)	67,50 DM
Pinball Fantasies	(da)	61,00 DM
Robocod	(da)	57,50 DM
Sensible Soccer	(dv)	52,00 DM
Sim Life	(dv)	98,50 DM
Space Hulk	(da)	* 73,50 DM
Super Sports Challenge	(da)	82,00 DM
Walker	(da)	59,50 DM

Amos Professional Compiler		69,50 DM
Amos Creator		112,50 DM
Amos Professional		137,50 DM
De Luxe Point 4.1		238,00 DM
Final Copy 2		239,00 DM
Kid Pix	(dv)	61,00 DM
X Copy & Tools		82,00 DM

MS-DOS

Aces over Europe	(dv)	99,50 DM
Airbus 320	(dv)	79,00 DM
A320 US Edition	(dv)	97,50 DM
Beauty & Beast	(dv)	93,50 DM
Betrayal at Krondor		87,50 DM
Blue Force		* o.A.
Buzz Aldrin's Race	(da)	97,50 DM
Campaign Data 1	(dv)	49,00 DM
Clash of Steel	(dv)	59,90 DM
Comanche	(dv)	96,50 DM
Dark Sun		* o.A.
Empire de Luxe		82,00 DM
Fallen Empire	(dv)	99,50 DM
Fields of Glory	(da)	95,00 DM
Flashback	(dv)	72,50 DM
Freddy Pharkas	(dv)	72,50 DM
High Command		98,50 DM
Human Race	(dv)	85,00 DM
Ishar 2	(dv)	59,90 DM
Indiana Jones 4	(dv)	95,00 DM
Legend of Kyrandia	(dv)	65,50 DM
Lemmings 2	(da)	86,50 DM
Links Betty Course		44,50 DM
Lost Vikings		71,00 DM
Maniac Mansion 2	(dv)	82,50 DM
Might & Magic 5	(dv)	82,50 DM
Pinball Dreams	(da)	68,50 DM
Pirates Gold	(dv)	99,50 DM
Prince of Persia 2	(da)	72,50 DM
Railroad Tycoon de Luxe		109,00 DM
Sea Team		* o.A.
Space Hulk	(da)	87,50 DM
Street Fighter 2	(da)	68,00 DM
Strike Commander	(da)	94,00 DM
Stronghold		* o.A.
Syndicate	(dv)	87,50 DM
Tornado	(da)	72,50 DM
Ultima VII Teil 2	(da)	82,50 DM
Veil of Darkness	(dv)	75,00 DM
War in the Gulf		82,00 DM
Whales Voyage	(dv)	71,50 DM
X-Wing	(da)	94,50 DM
X-Wing Mission Disk		39,00 DM

Gravis Analog Pro		82,00 DM
Gravis Joystick		70,00 DM
Gravis Ultra Sound		385,00 DM
Midi Blaster		435,00 DM
Soundblaster de Luxe		175,50 DM
Soundblaster Pro de Luxe		299,00 DM
Trustmaster Flight Control		190,00 DM

CD-ROM

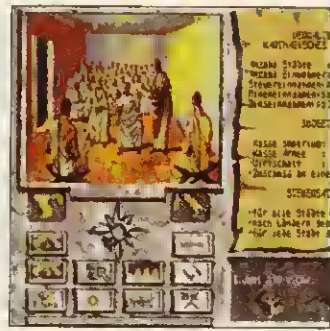
Dune 1		109,00 DM
Eye of the Beholder 3		74,50 DM
Gunship 2000 inkl. Mission		105,00 DM
Indiana Jones 4	(dv)	97,50 DM
Kings Quest 6	(da)	89,50 DM
Legend of Kyrandia	(da)	81,00 DM
Sherlock Holmes 3		116,00 DM
Shuttle	(da)	109,00 DM
Ultima Underworld 1 & 2		95,00 DM
Wing Commander 2	(da)	108,50 DM

* Vorankündigung VORBESTELLUNG MÖGLICH!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie
unsern KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp
angeben!) Weitere Spiele und Zubehör verfügbar.
Vork. DM 6,- Postnach. DM 9,- Ausland Vork. DM 15,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Tel.: 0 21 61 / 17 90 18, Fax: 0 21 61 / 17 90 19
Eickenstr. 136, 41063 Mönchengladbach



Hannibal

Römische Feldherren und ihre digitalen Legionen sind softwaretechnisch schon einigermaßen abgedeckt worden. Anders ist die Lage mit den karthagischen Heerscharen: Hier konnte man noch echte Missionsarbeit leisten und dem antiken Computerstrategen auf die Sprünge helfen. So geschehen bei Starbyte, die mit *Hannibal* den Übergang des karthagischen Feldherren über die Alpen schaffen. Das Icongestützte Eroberungsspiel setzt Euch, je nach Wunsch, irgendwo im Mittelmeerraum an die Macht. Durch geschickten Einsatz Eurer Anfangsarmeen weitet Ihr den eigenen Einflusssbereich aus und haut den Computergegnern via automatischem Kampfsystem eins auf den Helm. Weit aus realistischer ist der wirtschaftliche Teil des Spiels gelungen: Ohne finanzielles Geschick läuft gar nichts in der Antike.

Strategisch bescheiden und wirtschaftlich recht anspruchsvoll kann auch die Amiga-Variante überzeugen. Wer allerdings Wert auf knackige Hexfeld-Kämpfe legt, sollte sich besser bei der Konkurrenz umschauen. *vw*



Global Gladiators

Nach der verführerischen Mega-Drive-Variante tummeln sich die Fast-Food-Junkies Mick und Mack auch auf heimischen Amigas. Wieder werden in vier Welten à drei Levels umweltverschmutzende Gestalten mit Eurer Bazooka angesammelt und tleibig McDonald's-Logos aufgesammelt. Die Hatz durch die in alle Richtungen scollenden Levels frohlockt zudem mit versteckten Plattformen und vielerlei Extras.

Die Amiga-Version zieht im Vergleich mit der Sega-Adaption zwar den Kürzeren, macht aber immer noch genug Spaß, um dem amerikanischen Fast-Food-Riesen McDonalds zu diesem Spiel zu beglückwünschen. Vor allem der teltzige Soundtrack und die niedliche Grafik heben das Jump'n'Run deutlich vom Durchschnitt ab. Die tollen Hintergründe des Originals vermißt man jedoch ebenso schmerzlich, wie die "steuerbare" Schleimkanone. Zudem erschreckt wieder das teilweise zu schnelle und dadurch verwirrende Scrolling. Hüptnaturen müssen jedoch unbedingt probespielen. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte

AMIGA 60%

Gratik: 58% Sound: 57%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlautwerk,
Festplatte 3 MByte
Bereits erschienen: MS-DOS

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 68%

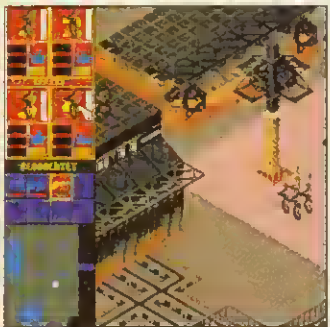
Gratik: 73% Sound: 80%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlautwerk
Bereits erschienen:
Mega Drive



Syndicate

Syndicate wurde parallel auf MS-DOS und Amiga entwickelt – jetzt liegt Bullfrogs Zukunftsvision in der Version für den Commodore Amiga vor. Das beeindruckende Intro der MS-DOS-Fassung wurde leider gekürzt, verkleinert und einiger Farben beraubt. – Diese Sequenz wird dem Psychosens verwöhnten Amiga-Besitzern keine Freudenträne entlocken. Doch aufkeimende Befürchtungen sind nach einiger Ladezeit wieder vergessen: Die Auswahlbildschirme unterscheiden sich grafisch nur minimal und keine Funktion wurde vergessen. Allerdings setzt die Amiga-Hardware unüberwindbare Schranken: Die isometrischen Spielszenarien erscheinen in 320 x 200 Pixel (MS-DOS: 640 x 400) auf dem Monitor. Der spielerische Teil wurde hingegen nicht auf Diät gesetzt. – Scrolling und Spielgeschwindigkeit ist einigen 386-PCs sogar überlegen.

In Sachen Grafik und Spielkomfort ist Amiga-Syndicate der MS-DOS-Variante klar unterlegen. Trotzdem sollten Amiga-Besitzer schleunigst die Disketten in ihren Amiga implantieren. js



Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Electronic Arts

AMIGA

85%

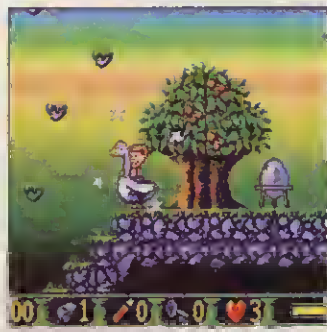
Gratik: 65% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: Super Nintendo, A 1200, Mega Drive, 3DO



Nicky Boom 2

Schöne, heiße Welt: Nicky Boom der springfreudige Held, der ursprünglich seinen Großvater im Wald verloren hatte, ist zurück. Zwar blieb sein Urahn auf der Strecke, doch dafür hat Nicky eine neue Freundin gefunden. Auguste, eine weiße Gans, sprang in der Weihnachtsnacht dem Tod von der Schippe und zieht nun als autonome Wildgans durch den Wald. Als fliegender Bundesgenosse von Nicky Boom hilft sie dem kleinen Jungen über Stock und Stein. Nach dem erhofften Waldfrieden sehnt sich die bedrohte Waldbevölkerung leider immer noch. Also machen sich Nicky und Auguste ein weiteres Mal auf den Weg, um den Wald vor dem Sterben zu retten. Vier lange Level gönnen sich Nicky und Auguste, um dem Schrecken ein Ende zu machen. An der etwas zappligen Steuerung des ersten Teils wurde nicht gedreht. Wirklich neu im Programm ist nur Auguste, der nicht registrierte Nachkomme von Joshi und einem weißen, gehbehinderten Flugsaurier. Für Federfreunde bringt Auguste einen gewissen Spielwert ins Jump'n'Run. cd



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Microids

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Microids

AMIGA

64%

Gratik: 61% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: –

Unterstützt: –

Geplant für: –

Joysoft

Goal Dino Dini

AMIGA

54.90

Beauty & the Beast

IBM

94.90

SONDERANGEBOT

3.5"	
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Buck Rogers dt.	29.90
Buck Rogers 2	39.90
Conquest o.Longbow	39.90
F15 Strike Eagle 2	39.90
F19 Stealth Fighter	39.90
Future Wars dt.	29.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
Kings Bounty	29.90
KGB dt.	39.90
Legend of Fairhail dt.	29.90
Legend of Kyrandia dt.	39.90
Lost in L.A. dt.	29.90
M1 Tank Platoon	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Mauspit Island dt.	19.90
Nicky Boom	34.90
Oil Imperium dt.	19.90
Pirates (Bootleek) dt.	29.90
Plan 9 dt.	34.90
Pools o.Darkness	29.90
Prince o.Persia	29.90
Prophecy o.L.Shadow	29.90
Rex Nebular	39.90
Shanghai 2	29.90
Shuttle	29.90
Special Forces	39.90
Supremacy	29.90
Team Suzul	29.90
Toyota Celica	24.90
Turtles 2	29.90
Ultima 6	29.90
Vision dt.	29.90
Willy Beamish dt.	39.90
Zool	44.90
3.5"	
Legend	29.90
Lure of L.Temptress dt.	29.90
Space Crusade	29.90
Speedball 2	19.90
Ultima Trio (1-3)	34.90
CD ROM	
Air Warrior SVGA	99.90
Joysoft CD	19.90
Europ.Champ.Ship92	39.90
Day of Tentacle	79.90
Wing Com.Ultima 6	69.90
World Atlas	64.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog Oder ruft doch mal an 0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPFELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'URT 1
069 280170

BLONDELSTR. 10
52062 AACHEN 1
bitte Tel.Nr.nachfragen

KAISERSTR.54
53721 SIEGBURG
bitte Tel.Nr.nachfragen

BALD AUCH IN
DEINER STADT

VERSANDADRESSE
DÜRENER STR. 394
50934 KÖLN
TEL:0221/4301047
FAX:0221/4302157
BTX:J6T50FT

SONDERANGEBOT

AMIGA	
Aband. Places dt.	29.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Blues Brothers	19.90
Centerbase dt.	29.90
Chart Attack Compil.	29.90
Chuck Rock 2	34.90
Dark Queen o.Krynn	29.90
Fantasia Hit Collect.	29.90
(Crystal o.Arbores.Dragons	
Breath.Stormmaster)	
Gateway 1.Sav.Frontier	19.90
Humans	39.90
Indy 3 dt.	39.90
Jaguar XL 20	29.90
Jim Power	29.90
KGB dt.	39.90
Leander	29.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Lure of L.Temptress dt.	29.90
M1 Tank Platoon	34.90
Maniac Mans.engl.	29.90
Megatraveller 1 dt.	29.90
Microprose Golf	39.90
Might&Magic 2	29.90
Montepack 2	29.90
Nigel Mansell G.P.	39.90
Pirates	29.90
Pools of Darkness	29.90
Prince of Persia	24.90
Payborg	19.90
Rainbow Arts Action	29.90
(Turkcan 1 u. 2, X-Out,	
Kick Off 1)	
Secret o.L.Silverblade	29.90
Sensible Soccer 92/93	39.90
Silent Service 2	39.90
Shadow o.L.Beast 3	34.90
Special Forces	39.90
Supremacy	24.90
Team Yankee	29.90
Testdrive 2 Collection	29.90
Traders dt.	29.90
Treasures o.L.S.Front.	29.90
Turtles 2	29.90
Vision dt.	29.90
Ultima 4	29.90
Ultima 5	29.90
Wing Com. engl.	29.90
Wolfchild	29.90
Wolfsberg o.L.acke	29.90
Zool	39.90

HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT

Dark Sun

IBM

94.90

Ishar 2

dt

AMIGA/IBM

69.90

Über 1000 super
Titel+genialen
Beschreibungen
findet ihr in
unserem Katalog

KOSTENLOS

"DU MÖCHTEST DEIN
PROGRAMM SO SCHNELL
WIE MÖGLICH ?
RUF SOFORT DIE FILIALE IN
DEINER STADT AN.
ACHTUNG: ERÖFFNUNGEN
WEITERER FILIALEN

WAS...DU WILLST
DEIN PROGRAMM
IN
1 Std.??

WENN DEIN PROGRAMM
VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR
EIN KURIERDIENST SO
SCHNELL WIE MÖGLICH
BRINGEN. ZUSÄTZLICHE
KOSTEN ERFRAGEN DU BEI
DEINEM VERKÄUFER.

Die Post hat mal wieder Ihre Gebühren erhöht! Leider steigen dadurch auch unsere Versandkosten! bis 200 DM : 9 DM, ab 200 DM : kostenlos, UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM VORKASSE : 4 DM, VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar

Sicherheitsverpackung 3.50 DM Vorkündigung 1 Std. Anlieferung In-Dienst-Profiteinforderungen filialen-uns Vorbehalten



Welcher Computerpilot hat nicht schon einmal den Wunsch gehabt, sein Hobby auch in der Realität zu erleben. Wir machen Eure Träume wahr: Der Sieger unseres Wettbewerbs besucht eine Luftkampfschule in Kalifornien und fliegt dort zusammen mit erfahrenen Piloten einen Einsatz.

Mit POWER PLAY und Electronic Arts zur Pilotenausbildung nach Amerika

Der erste Preis:

Euer Pilotentag beginnt früh am Morgen mit einem ausführlichen Briefing. Der praktische Teil der Ausbildung findet an Bord einer zweisitzigen NATO-Ausbildungsmaschine vom Typ "Marchetti SF 260" statt. Zusammen mit einem erfahrenen Piloten übt Ihr Euch hoch über der Wüste Kaliforniens im Formationsflug, im Luftkampf und in unterschiedlichen Angriffs- und Verteidigungsfaktiken.

Eure "Treffer" werden automatisch mit der Videokamera festgehalten und im anschließenden De-Briefing kommentiert.

Auch für weniger flugfeste Gewinner bietet Los Angeles jede Menge Aktivitäten, bei denen Ihr den sicheren Erdboden nicht verlassen müßt. So lockt etwa ein Besuch von Disneyland, ein Abstecher nach Beverley Hills oder

Der zweite Preis: Ein 50-MHz-PC mit Intel486-DX2-Chip

Geschwindigkeitsprobleme gehören für den glücklichen Gewinner des zweiten Preises ab jetzt der Vergangenheit an. Leistungsfresser wie *Strike Commander* oder *Ultima 7* kommen auf Eurem Boliden erst so richtig in Fahrt. Der megaschnelle 50-MHz-Intel486-DX2-Chip kitzelt die letzten Reserven aus Euren High-End Programmen.

ELECTRONIC ARTS®

Wettbewerb

Spielregeln

Schreibt die drei richtigen Lösungsbuchstaben und den Intel-Text auf eine Postkarte (Alter, Anschrift und Telefonnummer nicht vergessen) und schickt sie an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Electronic Arts
Postfach 1304
85531 Haar

Teilnahmebedingungen:

1. Mitarbeiter der Firmen Intel, Electronic Arts und Markt & Technik sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
2. Einsendeschluß ist der 15. Oktober 1993.
3. Die Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein.
4. Der Wettbewerb ist nur in Deutschland gültig.
5. Die Anreise in der Touristenklasse für zwei Personen erfolgt vom am nächstgelegenen Flugplatz in Deutschland, mit Zwischenstop in London.
6. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, daß Electronic Arts und die Markt & Technik AG die gewonnene Reise redaktionell und zu Werbezwecken nutzen dürfen.
7. Aus den richtig eingegangenen Lösungen werden die Gewinner, unter Ausschluß des Rechtsweges, ermittelt und direkt benachrichtigt.

Die Fragen

Natürlich fallen Euch diese Mega-Preise nicht einfach in den Schoß—Ihr müßt uns schon ein paar Fragen beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen:

1. Wie lautet der Name der Südnervtruppe, für die Ihr in Origins Strike Commander fliegt?

- A: Tomcats
 B: Wildcats
 C: Hellcats

2. Mit welcher Maschine fliegt Ihr hauptsächlich in Strike Commander?

- A: F-16
 B: MiG 29
 C: F-117 A

3. Wie heißen die beiden Pilotinnen in Strike Commander?

- A: Heidi und Erika
 B: Paula und Iris
 C: Gwen und Janet

Habt Ihr diese drei Fragehürden überwunden, möchten wir und Intel zusätzlich von Euch in nicht mehr als zwanzig Wörtern wissen, warum man unbedingt einen PC mit eingebautem Intel 486 DX2 Prozessor haben sollte. Laßt Eurer Phantasie freien Lauf!

Die Preise

Erster Preis:

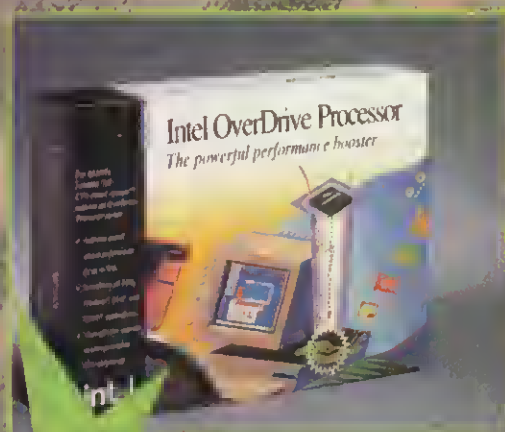
Eine einwöchige Flugreise für zwei Personen nach Los Angeles, Reiseversicherung, Hotel und Mietwagen eingeschlossen. Ein Tag auf der Fullerton Airbase mit echtem Luftkampftraining.

Zweiter Preis:

Ein 50 MHz Intel 486 DX2 MS-DOS Rechner

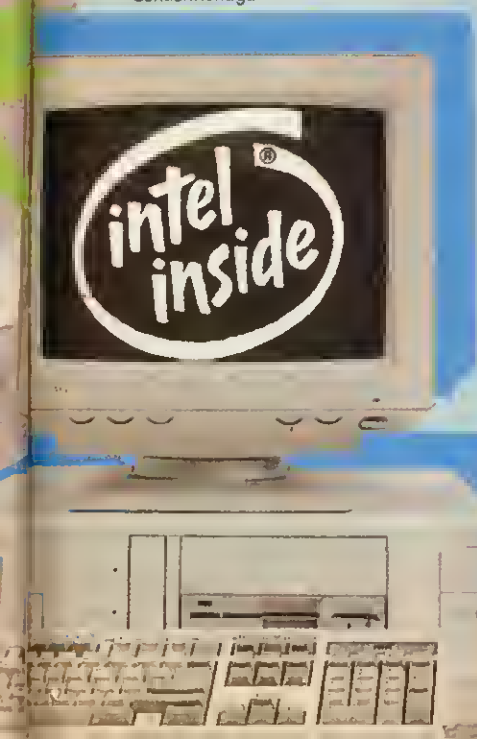
Dritter Preis:

Ein Intel OverDrive Prozessor

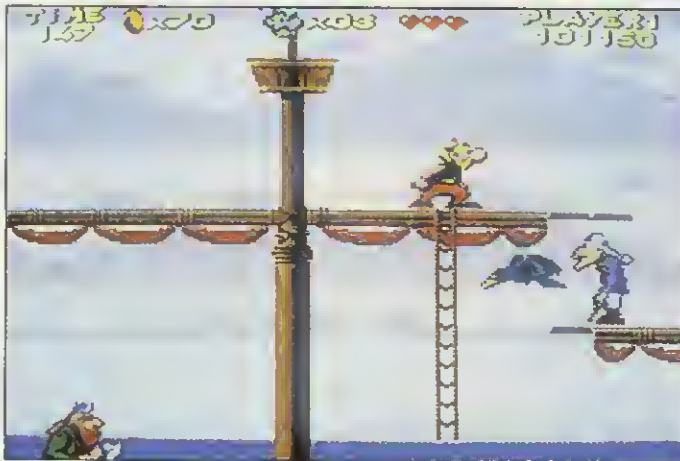


**Dritter bis
 siebter Preis:
 Ein Intel
 OverDrive
 Prozessor für
 486-er Rechner**

Das Richtige für Tuning-Spezialisten, die ihren Rechner aufmöbeln möchten. Einfach den Intel OverDrive Chip in den 486-er einbauen und der Heimcomputer läuft zu nie gekannten Höhen auf—Bis zu 70 Prozent* Geschwindigkeitssteigerung sind durchaus drin.



Zank & Zaubertrank



De' Gallie'! De' Gallie'! Asterix' Schläge sind hart – armer Pirat!

Asterix

Gallier fürchten nur eines: Daß ihnen der Himmel auf den Kopf fällt. Doch der Himmel ist strahlend blau – eine irdische Katastrophe läßt den Dorfrat tagen: Obelix wurde von den Römern betäubt, entführt und nach Rom verschifft, wo er den Löwen zum Fraß vorgeworfen werden soll. Aus Sorge um Obelix (falls der nicht rechtzeitig aus seinem Schlummer erwacht, beziehungsweise um die Römer und die Löwen, falls er vorzeitig erwacht) spurtet der gallische Krieger Asterix los und nimmt die Verfolgung auf – wird er seinen leicht untersetzten Kumpan finden? Die Antwort liegt in der Hand des Spielers: Asterix steuert sich unkompliziert über das Joypad und springt hörig auf Knopfdruck. Die umfangreichen und scrollfreudigen Spielszenarien

sollten jedem Asterix-Leser bekannt vorkommen: Im ersten Level springt Asterix auf Hünengräber und durch Höhlen in Gallien, im zweiten Level prügelt er sich durch das verschneite Helvetien, im dritten Level erklimmt er die Masten der Piratengaleere und erreicht im vierten Level die Küste von Ägypten – wenn das Zeitlimit und Asterix' Lebensenergie nicht vorher erloschen sind. Neben den obligatorischen Römerhelmen darf Asterix auch kraftspendende Druiden-Si-



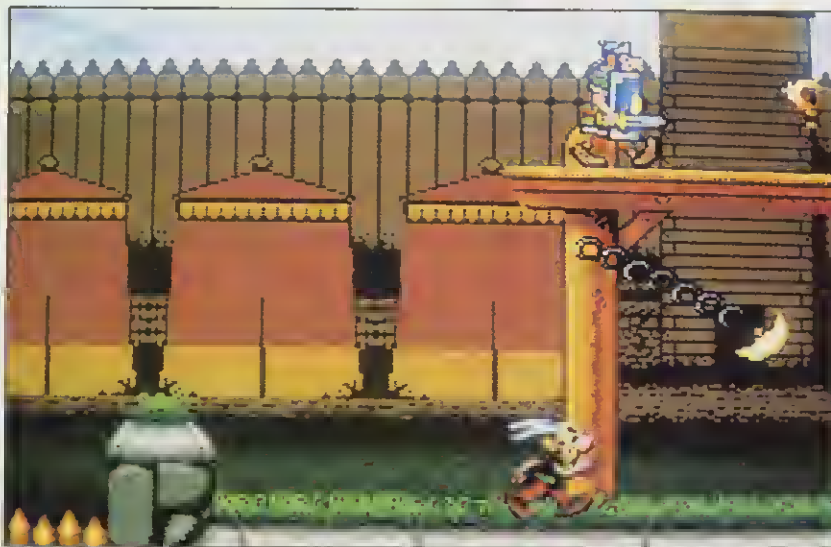
Vade retro, satanas

Laß' Dir raten, esse Wildschweinbraten



Ein Legionär hat's schwer

Veni, vidi, vici:
Die Suche nach
Obelix führt
Asterix durch
Gallien, auf ein
Piratenschiff,
in die Schweiz,
nach Ägypten
und in ein
waschechtes
Römerlager



Die Programmierer sind als kleine Kinder nicht in einen Topf mit Zaubertrank gefallen und grafische Spezialeffekte waren zu Cäsars Zeiten unbekannt – das erklärt zumindest das Manko an innovativen Ideen und technischen Tricks. Plattformen, die nach der Berührung verschwinden, Unverwundbarkeits-Extras, selbstscrollende Spielstufen und hier und da ein Geheimgang locken heutzutage keinen Löwen mehr in die Arena. Einige seltene Pas-



sagen sind zudem so unfair wie ein Kampf gegen Obelix, und das Zeitlimit ist so nervtötend wie ein Ständchen von Troubadix. Andererseits kommt die Grafik dem Comic-vorbild recht nahe, die Musik erinnert entfernt an die Asterix-Kinofilme und in späteren Spielstufen wird's richtig gut. Asterix ist ein unterhaltendes Geschicklichkeitsspiel, das nicht die Klasse und den Witz der Alben erreicht. Asterix- und Jump & Run-Liebhaber dürfen trotzdem zuschlagen.



Alle Wege führen nach Rom: Mit Rotluntersatz ist Asterix besonders fix bei seiner Hatz nach Obelix



umwobener Mixtur tagern in versteckten Abschnitten oder auf entlegenen Plattformen. Doch die Suche lohnt sich: Asterix wird je nach Trank zum Beispiel unverwundbar, schneller oder lernt sogar das Fliegen mit seinen Helmflügeln. Aber auch ohne Druiden-Doping kann sich Asterix mit einem konventionellen Fausthieb zur Wehr setzen. Wildschweine und Römer beenden nach einem Treffer ihre irdische Existenz – Piraten, Goten und andere Gegner sind nicht so wehleidig und steigern den Verschleiß von Extraleben und begrenzten Continues. js

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Intergames
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Laguna

SUPER NES 68%

Grafik: 65% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: –

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind Großhändler, verkaufen unsere Spiele aber auch an Endverbraucher, also an Euch.

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	Amiga / PC	DM 64,90	DM 79,90	X-Wing Data	PC	DM 44,90
Freddy Pharkas	PC	DM 64,90		Starwing, dt.	SNES	DM 99,90
Pirates Gold	PC	DM 84,90		Aces over Europe	PC	DM 79,90
Day of the Tentacle	PC	DM 74,90		Super Turracan, US.	SNES	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).

Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
		DM	DM			DM	DM			DM	DM
1869	DV	69,90	79,90	Island Dr. Brain	DV		74,90	The Lost Vikings	DV	64,90	74,90
A-Train	DV	79,90	89,90	Jonathan	DV	79,90	79,90	Tornado		a.A.	a.A.
A. T. A. C.	DA	69,90	84,90	Jordan in Flight	DA		74,90	Transarctica	DV	54,90	54,90
Abandoned Places 2	DV	64,90	79,90	KGB	DV	59,90	64,90	Trolls	DA	49,90	49,90
Aces over Europe	DV	a. A.	79,90	Kings Quest 6	DV		79,90	Ultima 6	DA	59,90	
Aces of the Pacific			69,90	Lands of Lora	??	a. A.	a. A.	Ultima 7	DV		79,90
Acea of the Pacific + Data	DV		79,90	Leather Goddesses 2	DA		84,90	Ultima 7 Data			49,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90	Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	74,90	Ultima 7 II	DA		79,90
Alone in the Dark	DV		89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.	Ultima Underworld 1	DA		69,90
Arabian Nights		64,90		Lemmings 2	DA	64,90	79,90	Ultima Underworld 2	DA		74,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	a. A.	Links 386 Pro			89,90	Unlimited Adventures	??	a. A.	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Links Banff			44,90	Veil of Darkness			79,90
B. C. Kid	DA	59,90		Links Barton Creek			39,90	WWF European Rampagne		54,90	59,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	59,90	Links Bay Hill			39,90	Walker	DA	64,90	a. A.
Battle Chees 4000	DA		69,90	Linke Belfry			44,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Bountiful		39,90	39,90	War in the Gulf	??	69,90	74,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Firestone		39,90	39,90	Wing Commander 1		34,90	54,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Hyatt Dorado			44,90	Wing Commander 1 Del. E.	DV	44,90	49,90
Betrayal at Krondar			69,90	Links Mauna Kea			44,90	Wing Commander 2	DA		84,90
Birds of Prey	DA	69,90	74,90	Links Pinehurst			39,90	Wing Commander 2 Op. 1	DV		79,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Links Tron North			39,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		44,90
Body Blows		54,90		Lion Heart	DA	59,90		Wing Commander Speech			39,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Lost Treas. 1		84,90	89,90	Wizardry 7	DV	84,90	84,90
Burraic Park		a. A.	a. A.	Lost Treas. 2			69,90	X-Wing	DA		84,90
Burning Steel	DV		79,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90		X-Wing Data	DA		44,90
Burntime		a. A.		Mad TV	DV	69,90	79,90	X-Wing + Data	DA		124,90
Buzz			89,90	Might & Magic 3	DV	69,90		Xenobots	DA		74,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	Zool	DA	39,90	54,90
Car and Driver	DA		74,90	Might & Magic 5	DV		a. A.				
Castles 2	DA		69,90	Monkey Island 1	DV	69,90	79,90				
Chaos Engine	DA	49,90		Monkey Island 2	DV	79,90	79,90				
Civilization	DV	74,90	84,90	Monster Bash	??		a. A.				
Comanche	DV		84,90	Morph		49,90					129,90
Comanche Data	DV		54,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90					a. A.
Comanche + Data	DV		129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	54,90				89,90
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Der Patrizier			89,90
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	a. A.	74,90	Inca			104,90
Das schwarze Auge	DV	74,90	79,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Indiana Jones 4			a. A.
Day of Tentacle	EV	a. A.	74,90	Pinball Dreams	DA	49,90	54,90	Legend of Kyrandia			a. A.
Day of Tentacle	DV		89,90	Pinball Fantasia	DA	59,90	a. A.	Space Quest 4			74,90
Der Patrizier	DV	69,90	79,90	Pirates Gold	??		84,90	Hot News			29,90
Deeert Strika	DA	59,90		Populous 2	DA		74,90				
Die Schöne und das Biest	DV		79,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Mega Drive			
Dogfight	DA		89,90	Premiere Manager		54,90	59,90	Alien 3		dt	99,90
Doom			a. A.	Quest of Glory 3		69,90		Flashback		dt	109,90
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	79,90	84,90	Shining Force		US	a. A.
Dragon's Lair 3	DA	59,90	64,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	Tiny Toons		dt	94,90
Dune 2	DV	59,90	64,90	Red Baron	DV		74,90				
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Return of Phantom	??		89,90	Super NES			
Elisabeth 1.	??	a. A.	a. A.	Ringworlds	DA		74,90	Alien 3		dt	119,90
Elite 2	DA		a. A.	Roma AD 92	DV	69,90		B.O.B.		dt	104,90
Eye of Beholder 2	DV	79,90	79,90	SWOTL			74,90	Bubsey		US	119,90
Eye of Beholder 3	DV	74,90	79,90	SWOTL Datas			a. A.	Desert Strike		dt	104,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90	Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90	Final Fight 2		US	114,90
Falcon 3.0	DA		84,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90		Jimmy Connors Tennis		dt	109,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		64,90	Shadow of the Comet	DV		84,90	Jungle Strike		US	a. A.
Fields of Glory	??		89,90	Sherlock Holmes	DV		79,90	Star Wing		dt	99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shuttle	DA	54,90	64,90	Street Fighter		dt	89,90
Flashback	DV	64,90	69,90	Silent Service II	DA	74,90	74,90	Super Bomberman		US	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90	Sim Life	DV	a. A.	79,90	Super Mario Kart		dt	89,90
Freddy Pharkas	DV		64,90	Space Hulk	DA	69,90	79,90	Super Propetector		dt	109,90
Front Page Football	DA		74,90	Space Quest 5	DV	a. A.	69,90	Super Star Wars		dt	119,90
Goal!	DA	54,90	a. A.	Street Fighter 2	DA	59,90	64,90	Super Turrican		US	99,90
Goblins 2		59,90	64,90	Strike Commander	DA		79,90	Techmo NBA Basketball		US	119,90
Gunship 2000	DA	64,90	84,90	Strike Commander Speech	DA		39,90	Tiny Toons		dt	114,90
Gunship 2000 Senario			59,90	Strike Commander + Speech	DA		119,90	Ultima 6		US	a. A.
Hannibal	DV	69,90	79,90	Stunt Islands	DA		a. A.	Wing Commander		dt	129,90
Harrier Jump Jet	DA		89,90	Superfrog	DA	49,90		Wing Commander Special Operations		dt	129,90
History Line 14/18	DV	79,90	79,90	Syndicate	DV	64,90	79,90	WWF 2 Royl Rumble		dt	129,90
Humans		54,90	54,90	Task Force 1942	DA		89,90				
Humans Race	DV	69,90	79,90	Terminator 2029			89,90	Soundkarten/Zubehör			
Inca	DV		89,90	The Greatest	DV	59,90	64,90	Sound Blaster 16			399,00
Indiana Jones 4	DV	79,90	84,90	The Legacy	DV		79,90	Sound Blaster 16 ASP			479,00
								Joystick			
								Gravis Pro			79,90
								Thrust Master			149,90
								Gamepad			44,90

Wollust



Die Wildwasserbahn versetzt Bubsy in einen Geschwindigkeits-Wahn

Bubsy

Claws Encounters of the Furred Kind

Die Zwillingkönigin des Planeten Rayon hat eine bemerkenswerte Passion: Sie stiehlt Wolle, Garn und Zwirn – keine Textilien sind vor der Doppelkopfgewaltin sicher. Die Nachbarplaneten von Rayon wurden bereits von den sogenannten Woolies geplündert, jetzt ist die Erde an der Reihe: Mit ihren fliegenden Untertassen wagen die Woolies die Offensive und okkupieren einen menschenleeren, aber besonders wollhaltigen Landstrich. Nur ein Bewohner bemerkt den infamen Raubzug: Der kecke Rotluchs Bubsy hat ebenfalls eine Vorliebe für schöne Stoffe und – oh Jammer – eine Abneigung gegen

Außerirdische. Der Spieler schlüpft in das rotbraune und flauschige Fell von Bubsy und zeigt den illegalen Immigranten, wo das Wollknäul hängt: Mit dem Joypad kontrolliert ihr den hektischen Luchs über Stock und Stein, über Schluchten und Abgründe, über Brücken und Trampolinbäume – bis hin zur spritzigen Schlitterpartie in einer der zahlreichen Wasserserrutschen und zur Achterbahnfahrt bleibt dem unter Artenschutz stehenden Luchs nichts erspart.

Ohne triftigen Grund wagt sich der wasserscheue und nicht schwindelfreie Bubsy kaum auf Rutschen und Ach-



Mit Perwoll gewaschen? Bubsy läßt sich weichspülen.

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme

Tel.: 0 23 81/44 01 46

Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr

Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr

Ihre Kundenberaterin Helke Hleke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Carrier Command 19,-DH
John Barnes Soccer 25,-DH
Space Crusade 25,-DH
TV Sports Football 19,-DH

AMIGA

Tip des Monats

Bizar 46,-DH
Cheat'em Up 4.0 (Lösung) 32,-DV
Lothar Matthäus 58,-DV
Sim Life 73,-DV

1849	63,-DV	Dogfight	75,-DH	Leander	27,-DH	Shuttle	53,-DH
40 Sports Boxing	25,-DH	Doodlebug	35,-DH	Legends o. Kyandia	64,-DV	Sikwam	13,-DH
A-Train	72,-DV	Double Dragon 3	39,-DH	Leisure S. Larry 5	64,-DV	Sim Anti	77,-DV
AA - Was Lohnt	59,-DH	Dream Team Com.	41,-DH	Lemmings 2	59,-DH	Sim City Zusatz a	35,-DH
Abandoned Places 2	58,-DV	Dune 2	54,-DV	Links	69,-DH	Sim City Deluxe	79,-DV
Agony	24,-DH	Dynatech	54,-DV	Link Heart	53,-DH	Sim Earth	77,-DH
Air Warrior	75,-DH	Eishockey Manager	77,-DV	Lord of The Kings	59,-DH	Space Hulk	72,-DH
Airbus A 320	62,-DV	Elysium	54,-DV	The Last Viking	64,-DV	Space Legends	63,-DH
Airbus A 320 Ames.	80,-DH	Epic	61,-DH	Lotus Compil.(1-3)	49,-DH	Space Quest 1.3 od. 4	39,-DH
Alien Breed SE 92	24,-EV	Euro Soccer	29,-DH	Mad TV	43,-DV	Special Forces	39,-DH
Apocalypse	47,-DH	Eye of Beholde 1	67,-DV	MicroMasters Golf	39,-DH	Star Trek	73,-DV
Arabian Nights	59,-DV	Eye of Beholde 2	74,-DV	Might and Magic 3	64,-DV	Starbyte M.2 Coll.	65,-DH
Armalyze	24,-DH	F 15 Str Eagle 2	77,-DH	Monkey Island 2	75,-DV	Street Fighter 2	53,-DH
Assassin	48,-DH	Fallen Empire	82,-DV	Monopoly	69,-DV	Strip Poker Deluxe	24,-DH
Austeritz	15,-EV	Fantastic Worlds	49,-DH	Morph	46,-DH	Superfrog	47,-DH
B 17 Flying Fortr.	43,-DV	Fire And Ice	47,-DH	Nigel Mansell WC	39,-DH	Syndicate	58,-DH
Bards Tale 3	24,-DH	Flashback	59,-DV	Niro	25,-DH	Team Yankee	29,-DH
Bards Tale Conter.	57,-DH	Flies Acton Earth	64,-DH	On The Road	60,-DV	Tearaway Thomas	45,-DH
Battle Team	43,-DH	Formula One GP	75,-DH	Onslaught	12,-DH	The Oath	25,-DH
Battleisle Data 2	45,-DH	Global Gladiators	52,-DH	P.P.Hammes	19,-DH	Thunderhawk	37,-DH
Bitmap Brothers 1	54,-DH	Goal!	50,-DH	Penthouse Hot Humb	34,-DV	Transarcica	52,-DV
Black Crypt	57,-DH	Goblins 2	65,-DV	Pinball Dreams	48,-DH	Traps n Treasures	59,-DH
Body Blows	64,-DH	Greatest Comp.	55,-DV	Pinball Fantasies	54,-DH	Triple Action 2	29,-DH
Bond.Man.Prof. 2.0	62,-DV	Gunship 2000	64,-DH	Pinball Wizard	17,-DH	Trolls	45,-DH
Campaign	69,-DV	Hägar d.Scheckel	29,-DV	Pirates!	29,-DH	UGM 1	39,-DH
Carl Lewis Olympic	32,-DH	Hannibal	43,-DV	Populous 2	59,-DH	Ultima 5	35,-EV
Chaos Engine	48,-DH	Harlequin	29,-DV	-Data Disk	30,-DH	Ultima 6	39,-DH
Chuck Rock 2	49,-DH	Heart of China	39,-DH	Populous 2 Plus	43,-DH	USS John Young 2	29,-DH
Civilization	74,-DV	Heimfall	35,-DV	Quixi	18,-DV	Walkes	59,-DH
Commander X	54,-DH	Hot Shots	70,-DH	Ragnarok	78,-EV	Warhead	25,-DH
Curse of Exandria	62,-DH	History Line 14-18	75,-DV	Rainbow Collection	24,-DH	Waterloo	14,-DV
Darkseed 1.5	73,-DV	Human Race Standal	54,-DV	Reach Lakesies	49,-DH	Whales Voyage	66,-DV
DSA	69,-DV	Humans	49,-DH	Red Zone	29,-DH	Willy Beamsh	39,-DH
Daughters of Serpe	76,-DV	Indiana Jones 4	74,-DV	Risky Woods	51,-DH	Wing Commander	25,-EV
Deluxe P.4.5 AGA	109,-DV	Jonathan	75,-DV	Rickports	64,-DH	Wolfchild	25,-DH
Der Patruier	62,-DV	Kings of Adventure	49,-DH	Rules o.Engagement	26,-DH	WWF Wrestling	29,-DH
Desert Strike	59,-DH	Knights of the sky	31,-DH	Semi Soccer 92/93	47,-DH	WWF Wrestling 2	59,-DH
Deutsos	19,-DV	Last Ninja 3	32,-DH	Shinobi	12,-DH		

Sonderangebote

Laser Squad 29,-DV
NCAA Basketball 34,-DH
Strip Poker Deluxe 2 25,-DH

PC

Tip des Monats

Lothar Matthäus 63,-DV
Syndicate 75,-DH
Wall Str. Manager * 76,-DV

1849	75,-DV	Dune 2	59,-DV	Kings Quest 6	74,-DV	Sim City Zusatz je	35,-DH
40 Sports Boxing	25,-DH	Dungeon Master	59,-DV	Kings Quest 7	70,-DH	Sim City Deluxe	79,-DV
7th Guest (CD-ROM)	114,-DH	Dynatech	44,-DV	Laura Bow 2	65,-DV	Space Hulk	82,-DH
A-Train	72,-DV	Eco Quest	39,-DH	Legends o. Kyandia	64,-DV	Space Legends	70,-DH
Construction Set	87,-DV	Eishockey Manager	77,-DH	Leisure S. Larry 5	64,-DV	Space Quest 4 od.5	64,-DV
Abandoned Places 2	74,-DV	Elvira 2 Jaws of C	44,-DV	Lemmings 2	75,-DH	Spaceward Hol	77,-DV
Acies of T. Pacific	42,-DH	Elysium	46,-DV	Les Manley Lost LA	39,-DH	Special Forces	39,-DH
- Mission Disk 1	45,-EV	Empire Deluxe	77,-EV	Links 384 Pro	88,-DH	Speluna	65,-EV
Acies over Europe E	69,-DH	Epic	67,-DH	Betty Wish (384)	39,-DH	Star Trek	79,-DV
Acies over Europe D	69,-DV	Euro Soccer	29,-DH	Boutfield	36,-DH	Starbyte M.2 Coll.	74,-DH
Air Warrior	89,-DH	Eye of Beholde 2	74,-DV	Bull Springs (384)	39,-DH	Steel Empire	63,-DH
Airbus A 320	62,-DV	Eye of Beholde 3	75,-DV	Mauna Kea (384)	39,-EV	Street Fighter 2	59,-DH
Airbus A 320 Ames.	80,-DH	Eye of Beholde 4	64,-EV	Pinchurst (384)	39,-DH	Strike Commander	80,-DH
Alone in the Dark	80,-DH	F 15 Str Eagle 3	85,-DH	Lord o. Elbing 1 od.2	39,-DH	Str. Comm. + Speech	114,-DH
Balance	36,-DV	F-19 Stealth Fight	49,-DH	Lost Secz of Rasil	59,-EV	Speech	39,-DH
Bards Tale 3	24,-DH	Fairy Tales	29,-DH	The Last Viking	76,-DV	Strip Poker Deluxe	24,-DH
Bards Tale Conter.	57,-DH	Falcon 3.0	85,-DV	Mad TV	43,-DV	Take a Break Pub.	63,-EV
- Trilogy (BT 1-3)	49,-DH	- Mission Disk 1	52,-DH	Maniac Mansion 2	69,-DV	Task Force	85,-DH
Battle Chess 2	57,-DH	Fantastic Worlds	73,-DH	Maupii Island	22,-DH	Thunderhawk	37,-DH
Battle Chess 4000	43,-DH	Flashback	64,-DV	Mega-La-Mania	49,-DV	Toyota Celica	29,-DH
Battle Team	70,-DH	Fields of Glory	85,-DH	Might and Magic 3	74,-DV	Transarcica	52,-DV
- Battleisle Data 2	45,-DH	Fire And Ice	53,-DH	Might and Magic 4	77,-DV	Uroks	45,-DH
Betrayal at Rondon	49,-DV	Erst Samurai	57,-DH	Might and Magic 5	69,-EV	TV Sports Football	21,-DH
Bitmap Brothers 1	54,-DH	Formula One GP	85,-DH	Monkey Island 2	75,-DV	UGM 1	39,-DH
Bond.Man.Prof. 2.0	42,-DV	Freddy Pharkas DV	59,-DV	Penthouse Hot Humb	34,-DV	Ultima Trilogy 2	69,-DH
Burning Steel	75,-DV	Gateway	59,-EV	Pinball Dreams	57,-DH	-Data Forge of Vis	42,-DH
-Data 1 od.2 a	36,-DV	Global Effect	59,-DH	Pirates!	29,-DH	Ultima Trilogy 2	69,-DH
Campaign	74,-DV	Goblins 2	82,-DV	Police Quest 3	61,-DV	Unlimited Adventu.	59,-EV
Captive	28,-DH	Grand Prix volimut	39,-DH	Populous 2	49,-DH	USS John Young	35,-DH
Car and Driver	70,-DH	Greatest Comp.	41,-DV	Prince of Persia 2	68,-DH	Utopia	29,-DH
Carl Lewis Olympic	32,-DH	Gunship 2000	84,-DH	Quest for Glory 3	64,-DV	Yell of Darkness	79,-DV
Casles 2	63,-DH	Gunship 2000 Data	51,-DH	Reach Lakesies	59,-DH	Yell of Victory 1 od.2	79,-DV
Casles o. Dr. Brain	32,-DH	Hannibal	75,-DV	Realms	19,-DH	Yell of Victory 3	79,-DV
Chuck T. Air Combat	62,-DV	Hard Drivin	19,-DH	Red Baron	64,-DV	W. Space Carmen	64,-EV
Comanche	79,-DV	Harball 3	64,-EV	- Mission Disk 1	45,-EV	Wild West World	36,-DV
Comanche	45,-DV	Heart of China	39,-DV	Return o. t. Phantom	89,-DH	Willy Beamsh	64,-DH
CompChess System	79,-DH	Huruma	79,-DH	Risky Woods	57,-DH	Wing Comm Edition	79,-DH
Crazy Can 2	23,-DH	History Line 14-18	75,-DH	Rocket Ranges	21,-EV	Wing Commander 2	76,-DV
Crisis in Kremlin	49,-EV	Human Race Data	49,-DV	Rules o.Engagement	29,-DH	WC 2 Zusatz je	39,-DH
Crusaders of Dark	79,-DV	Human Race Standal	54,-DV	Secret Weapon 1 W	77,-EV	WWF Wrestling 2	65,-DH
Darklands	31,-EV	Humans	49,-DH	SWDTL komp. CD ROM	83,-EV		
DSA	75,-DV	Hyperspeed	29,-DV	-DO 335 od. He 162 a	37,-EV		
Des Patruier	74,-DV	Inca	82,-DV	-P BO od. P 38 n	31,-EV		
-CD ROM	83,-DV	Incredible Deluxe	61,-DV				
Die Schöne u. Best	76,-DV	Indiana Jones 4	79,-DV				
Discovery	26,-DV	Jonathan	75,-DV				
Dogfight	87,-DH	Jordan in Flight	72,-DH				
Dream Team Com.	47,-DH	Kings of Adventure	79,-DH				

* = Bei Anzweigung noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)

DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Nicht nur die *Bubsy*-Geschichte ist verwirrt als ein Wollknäuel, auch der abstruse Spielablauf hätte Konfuzius begeistert. Das ist die Schattenseite exorbitanter Spielstufen – man verliert die Orientierung, der Leitfaden wird aufgerollt. Man darf viel entdecken, aber findet oft nur den Tod: Hochgeschwindigkeits-Sequenzen nach *Sonic*-Art, stachelige Abgründe, eine ungenaue Steuerung und *Bubsy* Wasserscheu machen *Bubsy* zum morbiden Erlebnis – nach nur einem Feindkontakt ist *Bubsy* Pullover aufgekräuselt. Angesichts der 16 Level frage ich



mich auch, was Accolade mit den angeblichen 16-MBit-Speicher des Moduls gemacht hat – mit Wolle aufgefüllt oder in Lenor ertränkt? Vielleicht ist *Bubsy* Pull-over auch statisch aufgeladen: Eine sonderbare Anziehungskraft hebt das Accolade-Modul klar in höhere Wertungsregionen – liegt es an der spaßigen Präsentation, an den außergewöhnlichen Ideen oder an den "Warp"-Höhlen? Accolade hat mit *Bubsy* ein interessantes Jump & Run gestrickt, das zwar einige Laufmaschen und schiefe Nähte aufweist, aber eine persönliche Anprobe wert ist.



Woolies:
Die Gier nach Zwirn benebelt bei diesem Tier das Gehirn



Nichtschwimmer:
Bubsy ist ganz blaß – die Atmung versagt im kühlen Naß

terbahn: Er muß alle Garne einsammeln und vor den gierigen Woolies behüten – sonst kann er seinen nächsten Pullover aus Grashalmen und Unkraut häkeln.

Leider sind die Woolies belastbar wie ein zentimeterdicker Nylonfaden: Nur ein direkter Sprung auf den Kopf treibt dieser unbekannten Spezies die Flusen aus dem Kopf – sonst braucht *Bubsy* bald gar keine Pullover mehr.

Außerdem wendet sich noch die restliche Fauna gegen den tapferen *Bubsy*: Fliegende Käfer, bißfreudige Alligatoren, ägyptische Sand-Haie (!) und aufsässige Bieber schließen sich den außerirdischen Strauchdieben an.

Hat *Bubsy* dieser Übermacht

zum Trotz den Level-Endpunkt erreicht, werden ihm die eingesammelten Wollknäuels auf dem Punktekonto vergütet – gescheiterten *Bubsys* bleibt nur die Freude über ein pflege-

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Accolade

Zirkapreis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

SUPER NES 74%

Gratik: 70% **Sound:** 76%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort

SPIELRAUM

A. Frank V. Meyer GbR
Haid 6 · 94428 Eichendorf

TEL. 099 37/14 43

24 h 099 37/14 45

FAX 099 37/14 42

★★★ nur Versand ★★★

Macintosh

Capitalist Pig.....	99,95
Civilization.....	119,95
Freddy Pharkas.....	119,95
Indiana Jones 4.....	99,95
Jack Niclaus Golf.....	69,95
MacGolf.....	99,95
M + M Teil 1 + 2.....	94,95
Monkey Island 1.....	89,95
Monkey Island 2.....	99,95
Railroad Tycoon.....	89,95
Sim City.....	89,95
Sim Earth.....	99,95
Sim Life.....	79,95

CD — ROM

7 th Guest.....	159,95
360 Compilation.....	134,95
Der Patrizier.....	109,95
Eric, the Unready.....	84,95
Eye o. t. Behold. 3.....	124,95
Gunship/Midw. Comp.	109,95
Indiana Jones 4.....	99,95
Kings Quest 5.....	89,95
Legend of Kyrandia.....	99,95
Day of Tentacle.....	99,95
Pacific Island.....	89,95
Prince of Persia/NAM.....	109,95
Compilation.....	109,95
Railroad Tycoon.....	99,95
Ringworld.....	89,95
Sherlock Holmes 1.....	99,95
Space Quest 4.....	99,95
Ultima 1 — 6.....	74,95
Wing C. 1/Ultima 6.....	69,95
Zak McKracken.....	89,95

Atari ST

Lemmings 2.....	74,95
A-320 Airbus.....	74,95
A-320 N. America.....	84,95
B-17 Flying Fortr.	79,95
Midwinter 2.....	49,95

IBM PC

Day of Tentacle.....	79,95
Pirates! Gold.....	99,95
Ult. Underworld 2dt.....	89,95
Sens. Soccer 92/93.....	69,95
Syndicate dt.....	94,95

Amiga

Chaos Engine.....	64,95
Syndicate.....	74,95
GOAL!.....	64,95
Dune 2.....	59,95

Super NES

Desert Strike dt.....	99,95
B.Q.B. dt.....	114,95
und ... Game Boy, Mega Drive, Game Gear und 100 x mehr.	

Gratiskatalog anfordern!

Zu Wegelagererkosten und Service rufen Sie uns an

099 37/14 43

MICRO MAGIC

Tel. 02371-36330

Fax 02371-32647

Mo.-Do. 10.00-18.30 / Fr. 10.00-16.00

1869	76,00
Aces over Europe*	78,00
Airbus A320 USA	85,00
Battle Isle Data 2	48,00
Betrayal at Krondor	78,00
Bundesliga Man. Pro. 2	65,00
Buzz Aldrin R.i.S.	85,00
Cyber Race*	78,00
Comanche	85,00
Comanche Data	49,00
Day of the Tentacle	75,00

> Eishockey Manager <

78,00 DM

Der Patrizier	78,00
Dune 2	62,00
Empire Deluxe	79,00
Eye of the Beh. 3 d.*	78,00
F-15 Strike Eagle 3	89,00
Fallen Empire	85,00
Fields of Glory	89,00

> Might & Magic 5 <

75,00 DM

Flashback	68,00
Formula 1 Grand Prix	85,00
Freddy Pharkas	68,00
History Line	78,00
Human Race	65,00
Indiana Jones 4	82,00
Jordan in Flight	72,00
Lands of Lore*	60,00
Lemmings 2	78,00

> Pinball Dreams <

59,00 DM

Patriot*	78,00
Pirates Gold*	89,00
Prince of Persia 2	68,00
Ragnarok	85,00
Reach f.t. Skys	60,00
Robocod*	59,00
Sensible Soccer	55,00
Space Hulk	78,00
Street Fighter 2*	59,00
Syndicate	78,00
Task Force	89,00
The Legacy	90,00
Twilight 2000	85,00
X-Wing Mission Disk	42,00
Zool	54,00

> X-WING 82,00 DM <

CD-ROM

Chessmaster Pro	99,00
Der Patrizier	89,00
Eco Quest	78,00
Eye of the Beh. 3	68,00
Kings Quest 5	78,00
Legend of Kyrandia	78,00
Space Quest 4	78,00
SWOTL incl. Mis.	85,00
The 7th Guest	125,00
The Dagger of Amon RA	78,00
Ultima Underw. 1+2*	78,00

> Strike Commander <

82,00 DM

Hardware

Soundblaster 2.0	165,00
Soundblaster 16 ASP	465,00
Midi Blaster	399,00
Wave Board	399,00
Roland SCC-1	899,00
Gravis Joystick	75,00
Analog X-Tra	69,00
Competition PC-Stick	65,00
CD-ROM Mitsumi CRM3	389,00

UPS NN 14,90 DM Vorkasse 7,80 DM - ab 250,00 DM Bestellwert frei. Es gelten unsere AGB.* Bei Rücklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC
Stargeweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330
Fax 02371-32647

Automobillig



Das häßliche Entlein: In der Badewanne auf der Überhofs pur

Micro Machines

Videospiele zerstören in den Augen so mancher Spielzeugfabrikanten den Unterhaltungsmarkt für unsere Kleinsten. Dem guten alten Spielzeugauto wurden dabei die größten Überlebenschancen gegen Game Boy & Co. eingeräumt – doch damit soll nun auch Schluß sein. Die beliebten Mini-Flitzer, die *Micro Machines*, rasen ab sofort nicht mehr auf Omas Perserteppich und zerkratzen auch Papas Marmorschreibtisch nicht mehr – die *Micro Machines* tuckern durch die Elektronik des Mega Drives. Die Codemasters stopften die kleinen Kinderbeglucker kur-

zerhand in ein selbst designtes Modul, auf daß sie durch digitale Sandkästen und über elektronische Frühstücksfloken brettern.

Das Spielprinzip ist sehr einfach und genauso leicht zu erklären: Ihr steuert allein oder zu zweit je ein Miniauto über den abgesteckten Kurs. Eure Schüsseln werden, genauso wie der jeweilige Parcours, von oben gezeigt. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben oder gebremst. Spielt Ihr allein, darf gegen Computerfahrer in einem Turnier- oder Head-to-Head-Modus angetreten werden. Im Turnier treten Ihr gegen vier Computerfahrer auf den unterschiedlichsten Strecken an. So wird über eine Werkbank, über Frühstück- und Billardtische oder in einem

Meine Matchbox-Sammlung halte ich noch heute in Ehren. So wärmt es das Herz des Modellautonarrs, daß auch andere Spielkinder nicht von ihrer Frühpassion lassen können. Die Codemasters zollen jedoch der neuen Zeit Tribut: Der Sammler von heute ist mit normalen Metallkarossen nicht mehr zufrieden – er will die *Micro Machines*. So rasen die abgefahrenen Automodelle auf dem Mega-Drive über herrlich erfr-



schende Kurse und begeistern selbst angegraute Autofans. Trotz einfacher und lediglich zweckmäßiger Präsentation steckt ungewöhnlich viel Spaß unter der Minimotorhaube. Das einfache Spielprinzip birgt, dank exakter Steuerung und tollem Zwei-Spieler-Modus, ein PS-starkes Motivationspotential in sich. Wer nicht gerade auf verkehrsfreie Zonen pocht, ist mit dem witzigen *Micro Machines* bestens bedient.



Auf Papas Werkbank wird über Schraubenzieher, Zangen und massenweise Klebstoff gerast

Wer mag denn "Honeynut Loops"? Wir breifern lieber drüber.



Sandkasten gefahren. Habt Ihr drei Rennen als erster gemeistert, wartet ein punkteträchtiger Bigfoot-Bonus-Parcours. Abwechslung bieten eine Bootstour durch die Badewanne und ein Hubschrauberflug durch Mamis Rosenbeet. Fahrt Ihr zu zweit, darf im Head-To-Head-Modus gegeneinander

angetreten werden. Hier gewinnt derjenige, der dem anderen Spieler "davonfährt". Da der Bildschirm nicht aufgeteilt ist, verschwindet der zurückliegende Fahrer bei zu großem Abstand vom Führenden gezwungenermaßen aus dem Bild. Ist dies der Fall, erhält der Führende einen Punkt, der dem Verlierer von seinen anfänglich vier Punkten abgezogen wird. Gewonnen hat derjenige, der entweder alle acht Punkte erkämpft hat, oder mit den meisten Punkten nach drei Runden ins Ziel dampft. *kn*



Oben: Die Fahrerauswahl fällt nicht leicht. Vom abgedrehten Hippie bis zum Rocker ist alles dabei.

Äußerst cool: Wir fahren Pool! Einer der anspruchsvollsten Kurse führt uns auf den Billardtisch.



Genre: Rennspiel

Hersteller: Codemasters

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster:

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 42% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten:

Zwei-Spieler-Modus

Amiga IBM Atari ST

A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—	—
Aces of the Pacific + Mission Disk /dt	—	79,95	—
Aces over Europe	—	74,95	—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—	—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk /dt	66,95	76,95	—
Battle Isle Data Disk 2 /dt	41,95	41,95	—
Beavers /dt	46,95	—	—
Betrayal at Krondor /dt	—	77,95	—
Blaster /dt	49,95	—	—
Body Blows /dt	46,95	V.mö	—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—	84,95	—
Burntime /dt	V.mö	V.mö	—
Chaos Engine /dt	49,95	V.mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—	92,95	—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—	—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Cornache /dt	—	89,95	—
Cornache Mission Disk /dt	—	49,95	—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V.mö	64,95
Dark Sun	—	V.mö	—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—

Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö	V.mö	—
Day of the Tentacle /dt	—	89,95	—
Day of Tentacle CD-ROM	—	89,95	—
Der Palmzier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—	—
Dogfight /dt	V.mö	89,95	—
Doom	—	V.mö	—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—
Empire Deluxe	—	79,95	—
Eye of the Beholder 3	—	72,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	89,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk /dt	—	57,95	—
Fallen Empire /dt	82,95	89,95	—
Fields of Glory /dt	—	89,95	—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—
Football Manager 3 /dt	V.mö	84,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—	69,95	—
Goal! /dt	53,00	—	V.mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—
Jurassic Park /dt	57,95	66,95	—
King's Quest 6 /dt	—	79,95	—

Lands of Lore /dt	—	V.mö	—
Leather God of Phobos 2 /dt	—	59,95	—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—	89,95	—
Links Belfry Course	—	41,95	—
Lionheart /dt	56,95	—	—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—
Lothar Matthäus /dt	V.mö	V.mö	—
Michael Jordan in Flight /dt	—	76,95	—
Might & Magic 5	—	79,95	—
Morph /dt	49,95	—	—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—	—
Pirates! Gold /dt	—	89,00	—
Prince of Persia 2 /dt	—	69,95	—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	94,95	—
Return of the Phantom	—	89,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
Sensible Soccer '93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—	87,95	—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—	V.mö	—
Space Hulk /dt	—	V.mö	—
Space Legends /dt	74,95	79,95	—
(Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	—	—	—
Space Quest Compilation 1-4	—	89,95	—
Space Quest 5 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—	56,95
Strike Commander /dt	—	89,00	—
Strike Commander Speech Pack /dt	—	34,95	—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—
Taskforce 1942 /dt	—	89,95	—
The 7th Guest	—	139,00	—
The Legacy /dt	—	89,95	—
Tornado /dt	V.mö	69,00	—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—
Traps n Treasures /dt	62,95	—	—
Ultima 7 /dt	—	84,95	—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	79,95	—
Unlimited Adventures	—	72,95	—
Veil of Darkness /dt	—	87,95	—
Walker /dt	57,95	—	—
Wall Street Manager /dt	—	82,95	—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—
Whale's Voyage /dt	63,95	69,95	—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—	41,95	—
Wing Com. 2 Speech Pack	—	37,95	—
Wing Commander Academy	—	V.mö	—
Wizardry 7 /dt	V.mö	89,95	—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—	89,95	—
X-Wing Mission Disk 1 /dt	—	39,95	—
Zoo! /dt	54,95	59,95	—

MEGA-HITS

Aces over Europe	75,—	IBM-PC
Day of the Tentacle /dt	89,—	IBM-PC
Goal /dt	53,—	Amiga
Gunship 2000 /dt	69,—	Amiga
Pinball Dreams /dt	59,—	IBM-PC
Pirates! Gold /dt	89,—	IBM-PC
Sensible Soccer '93 /dt	59,—	IBM-PC
Syndicate /dt	63,—	Amiga
Tornado /dt	69,—	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (ebschaltbar & Uhr & schnelle Speicherschips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	169,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	279,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	469,00
Des Lucasfilm-Buch 1 /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—	—
Battlehawks 1942	24,95	24,95	24,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt	32,95	—	—
F-16 Falcon Mission Disk, 1 oder 2	22,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
Imperium /dt	22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt	32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt	32,95	32,95	32,95
North & South	22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt	22,95	22,95	22,95
Pirates!	27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk	24,95	29,95	27,95
Prince of Persia	19,95	22,95	—
Project X /dt	22,95	—	—
Shanghai 2 /dt	—	22,95	—
Tennis Cup 2	22,95	22,95	22,95
Turrican /dt	22,95	—	22,95
Turrican 2 /dt	22,95	—	22,95

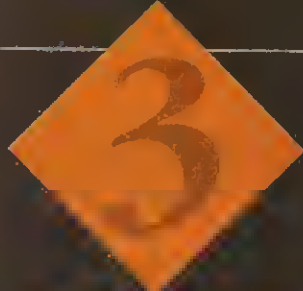
SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler — Computersoftware Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

☎ 02871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware



3DO: Das Unternehmen

Die Firma 3DO produziert keine Software und keine Hardware – beschäftigt aber bereits über 100 Angestellte, und und als 3DO im März dieses Jahres an die Börse ging, wurde der Firmenwert auf rund 300 Millionen Dollar geschätzt.

Zusammen mit der New Technologies-Group (NTG), welcher auch einige Schöpfer des Amiga angehören, entwickelte 3DO einen Standard für den "Interaktiven Digital-Multiplayer". Trip Hawkins nutzte zudem seine Überzeugungskraft und zog nach und nach eine Reihe von Partnern auf seine Seite: Die amerikanische Telekommunikationsfirma AT&T, den Mediengiganten Time Warner (Time-Life, Warner Bros.), den japanischen Elektronikriesen Matsushita (Panasonic, Technics) und Electronic Arts. Aber die Liste der 3DO-Partner ist unbegrenzt – zwar wird die erste 3DO-Maschine von Panasonic produziert, doch weitere Firmen, wie zum Beispiel Sanyo, wollen sich den Richtlinien anschließen.



Trip ist der Vater (Doug Jones ist 3DO-Gründer für Software)

derkisten aber kaum zwischen Videorekorder und Tuner aufpassen. Interessanter ist das Innenleben: Ein blitzschneller 32-Bit-RISC-Prozessor mit 25 MHz hat die volle Kontrolle über Zusatzchips, CD-Laufwerk und Programmablauf. Der talentierte Grafikchip bringt 64 Millionen Pixel in der Sekunde auf den Bildschirm – und das bei einer Grafikauflösung von 640 mal 480 Pixel

mit beeindruckenden 16 Millionen Farben gleichzeitig. Dieses Leistungsspektrum läßt die bekannten Videospielkonsolen vor Scham erröten, doch das 3DO kann noch mehr: Ihr dürft Musik-CDs abspielen, Photo-CDs betrachten oder ein CD-Lexikon befragen. Dank einer MPEG-Kompressionstechnik macht das 3DO auch vor Full-Motion-Video nicht halt und Musiker finden

den richtigen Partner für ihr einsames Midi-Keyboards: Das 3DO gewährt einem entsprechenden Interface Asyl. Außerdem soll das erste 3DO mit einem Modem-Anschluß aufwarten – zukünftige Maschinen werden wahrscheinlich sogar mit einem "Digital Decoder" ausgerüstet, mit dem man sich direkt in Kabelnetze einklinken kann. Das Schlucken der Silberlinge hat dann ein Ende und Multi-Playersessions werden uns den Schlaf rauben. Der Preis des "Interactive Multiplayer" wird um 700 Dollar liegen. Wann das 3DO nach Deutschland kommt, ist noch nicht entschieden. Der Termin "Frühjahr '94" kursiert durch die Branche.

Die Zukunft der interaktiven Unterhaltung oder ein Kamikaze-Unternehmen?

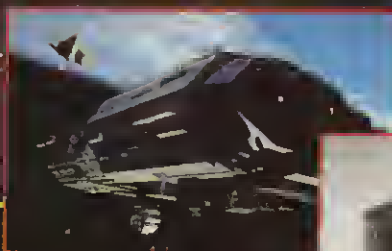
3DO: Der Vater

W.M. "Trip" Hawkins ist ein Spieler: Schon als 19-jähriger entwickelte der College-Schüler ein American-Football-Brettspiel, pumpte sich 5.000 Dollar und vertrieb sein Werk per Post. Die Käufer waren begeistert, doch der große Erfolg blieb aus – Drei Jahre später entdeckte Trip Hawkins, mittlerweile Student in Harvard, einen der ersten Computerläden im kalifornischen Santa Monica. Hier hatte er die Erleuchtung: Computertabellen wären die perfekte Ergänzung für sein Strategiespiel. Als frischer Harvard-Absolvent wanderte Trip auf seriösen Pfaden: 1978 ging er als Angestellter Nummer 69 zum Computerpionier Apple. Als Marketing Director brachte er den Apple II an den Mann und war an der Entwicklung des revolutionären Mac-Lisa beteiligt. 1982 hauchte Trip Hawkins seiner Vision Leben ein: Er

gründete Electronic-Arts. Schon das erste EA-Computerspiel war ein Kassensknaller: Der *Pinball Construction Set* machte den jungen Programmierer Bill Budge zum reichen Mann und etablierte Electronic Arts auf dem Olymp der Unterhaltungssoftware. 1990 sprang Trip Hawkins aus seinem sicheren Electronic Arts-Chefsessel in eine ungewisse Zukunft: Er gründete 3DO.

3DO: Das System

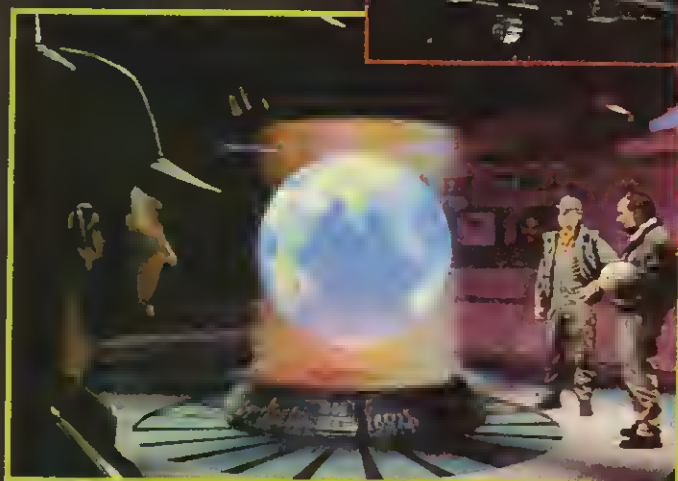
Die 3DO-Richtlinien definieren die Technik, aber nicht das Design. Jeder Hersteller kann sein 3DO grün färben oder mit Schlangenglieder überziehen – in der Regel werden die Wun-



Das erste 3DO-System kommt von Panasonic, Sanyos Flachmann dreht sich etwas später



Ist es mit dem CD-I vorbei? Ob nach 3-D-Spielen wie *Shockwave* und *Worldbuilder* die Zeiten für die restlichen CD-Systeme gezählt sind, werden wir bald wissen





AND CALL PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleeve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel	PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95
Betr. at Krondor	DV	69,95
Day of Tentacle	DV	67,95
Dune 2	DV	69,95 52,95
Eye of the Behol.	DV	69,95
Freddy Pharkas	DV	167,95

Titel	PC	Amiga
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	154,95
Jurassic Ami 1200	DV	159,95
Lothar Matthäus	DV	64,95 59,95
Might&Magic 5	DV	79,95
Pirates Gold	DV	84,95

Titel	PC	Amiga
Princ of Persia 2	DA	67,95
Protostar	DV	169,95
St. Thomas	DV	174,95 164,95
Star Trek	DV	79,95 169,95
Syndicate	DV	77,95 59,95
War in the Gulf	DV	69,95 67,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel	PC	Amiga	Titel	PC	Amiga	Titel	PC	Amiga
1869	DV	74,95 62,95	Erben des Throns	DV	69,95 66,95	Reach for t. Skies	DA	59,95 49,95
A - Train	DV	82,95 77,95	Fallen Empire	DV	84,95 79,95	Ringworld		66,95
A - Train Constr.	DV	42,95	Flies Att. on Earth	DV	74,95 64,95	Sens. Soccer 92/93	DV	54,95 46,95
Alone in the Dark	DV	82,95	Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95 69,95	Shadow of Comet	DV	79,95
Arabien Nights	DV	59,95	Goblins 2	DV	84,95 64,95	Sim Ant	DV	79,95 177,95
Archer McL. Pool	DA	59,95 49,95	Goblins 3	DV	A.A. A.A.	Sim City Deluxe	DV	79,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95 64,95	Gunship 2000	DA	84,95 66,95	Sim Earth	DV	84,95 77,95
Bazooka Sue	DV	179,95	History Line 14-18	DV	74,95 74,95	Sim Life	DV	74,95 74,95
Blaster	DA	149,95	<p>Nun sind wir nicht mehr Namenlos. Vielen Dank für Eure Anregungen und Ideen. Diese haben uns ganz schön ins Schwitzen gebracht denn die Wahl viel uns verdammt schwer. Und hier ist der Gewinner: Thomas Kovacs Kaiser - Otto - Str. 47 a 56070 Koblenz Herzlichen Glückwunsch !!!</p>			Space Hulk	DA	78,95
Body Blows	DA	47,95				Streetfighter 2	DA	154,95 49,95
Bug Bomber	DA	59,95 54,95				Strike Command.	DA	82,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95 62,95				StrikeCom.Speech	DA	34,95
Burn.Steel USA	DA	28,95	Humans Race	DV	49,95 49,95	Stunt Island	DV	87,95
Burn.Steel Schif.	DA	28,95	Indy 4 Adventure	DV	84,95 74,95	Super Sport Chal.	DA	69,95
Burning Editor	DA	28,95	Ishar 2		159,95 159,95	Superfrog	DV	49,95
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	Inca	DV	89,95	Tornado	DA	74,95 159,95
Campaign	DV	79,95 69,95	Jordan in Flight	DA	69,95	Transarctica	DV	52,95 49,95
Campaign Data	DV	42,95 42,95	KGB	DV	59,95 49,95	Turrican 3	?	A.A.
Chaos Engine	DA	44,95	Kings Quest 5	DV	63,95	Twilight 2000	DV	A.A.
Champ.Manag.93	DA	159,95	Kings Quest 6	DV	74,95	Ultima 7 Part 2	DA	72,95
Comanche	DA	79,95	Legend of Kyrand.	DV	59,95 59,95	Veil of Darkness	DV	74,95
Comanche Data	DA	47,95	Lemmings 2	DA	74,95 59,95	Walker	DA	57,95
Combat Alr Patr.	DA	159,95	Lionheart	DA	49,95	Whales Voyage	DV	69,95 57,95
Cyberspace	DA	A.A.	Lost Vikings	DV	74,95 64,95	Wizardry 7	DV	84,95 A.A.
D - Day	DA	179,95	Lotus Comp.1+2+3	DA	49,95	Worlds of Legend		64,95 54,95
Darkmare	DA	A.A.	Nicky Boom 2	DA	69,95 59,95	X - Wing	DA	74,95
Das schw. Auge	DV	74,95 69,95	Nova 9	?	A.A.	X - Wing Data	DA	39,95
Das schw. Auge 2	DV	A.A. A.A.	Prime Mover	?	A.A.	CD - ROM		
Damonsgate	DA	174,95 174,95	Ragnarok	DV	84,95 77,95	7th Guest	DA	119,95
Der Patrizier	DV	74,95 64,95				Day of Tentacle	DA	79,95
Desert Strike	DA	54,95				Der Patrizier	DV	82,95
Doc Malone	?	159,95 A.A.				Inca	DV	109,95
Dog Fight	DA	89,95 164,95				Kings Quest 5	DA	79,95
Eish. Manager	DV	69,95 64,95				Kings Quest 6	DA	79,95
Elysium	DV	62,95 149,95				Space Quest 4	DA	79,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Innland auf Rechnung 6,50 (Rechnung liegt dem Spiel bei)

2. oder Nachnahme 7,50 plus 3,- Nachnahmegebühr

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,-

3DO: Die Software

Am Horizont läßt sich bereits die digitale Datenflut ausmachen. Hier elnige der ersten 3DO-Titel:

John Madden Football (Electronic Arts) ist die aufpolierte Version des American-Football-Klassikers, der bereits auf Super Nintendo und Mega Drive für Furore sorgte.

Mega Race (Mindscape) ist ein beeindruckender 3-D-Gratik – sogar San Franciscos Golden Gate Bridge dürfte ihr durchfliegen.

Microcosm (Psygnosis) beeindruckt schon seit einiger Zeit japanische FM-Towns-Besitzer. Die 3-D-Ballerei kommt jetzt auch für 3DO und Sega Mega CD.

PGA Tour Golf (Electronic Arts) ist wie John Madden Football die Umsetzung des Videospiel-Vorbildes mit besonders realistisch digitalisierter Grafik.

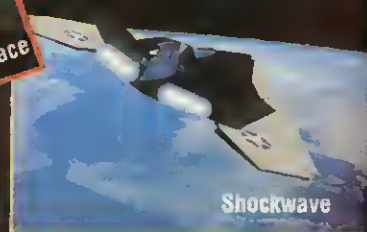
Road Rash (Electronic Arts) erlebt die Verwandlung vom simplen Mega-Drive-Rüpel-Rennspiel zum realistischen 3-D-Spektakel, das an Kriminalverfolgungsjagden erinnert.

Shockwave (Electronic Arts) ist eine der wenigen 3DO-Neuentwicklungen. Ihr müßt als Raumpilot hochentwickelte, aber bössartige Aliens aus der Galaxis legen.

Star Trek: Next Generation (Spectrum Holobyte) kommt auch in Super-VGA für MS-DOS CD-ROM. – Wir dürfen gespannt sein, welche Version die bessere ist.

Total Eclipse (Crystal Dynamics) versetzt den Spieler wieder in den Weltraum: 3-D-Texture-Mapping-Gratik und edle Lichteffekte halten den Aktionspieler bei Laune.

Worldbuilders, Inc. (Electronic Arts) feiert ebenso wie Shockwave seine Premiere auf dem 3DO und dürfte Planeten entwerfen.



3DO: Die Software

Viele bekannte Firmen haben mit 3DO Lizenz-Verträge abgeschlossen und werkeln mit Hochdruck an Programmen für den angeblichen Standard. Obwohl das 3DO laut Trip Hawkins keine Spielekonsole à la Mega-CD ist, werden sich besonders verspielte Naturen für das 3DO begeistern: Die meisten angekündigten Programme sind Umsetzungen bekannter Video- und Computerspiele. Origin startet zum Beispiel *Super Wing Commander*, Bullfrog bringt *Syndicate*, Spectrum Holobyte läßt *Captain Picard* und die *Star Trek: The Next Generation*-Crew das 3DO-Universum erforschen und Laser-Vorreiter Dirk wird von Readysoft wieder zum *Dragon's Lair* geschickt. Unter den Lizenznehmern tummeln sich zur Zeit außerdem so klangvolle

Namen wie Access, Activision, Broderbund, Core, Domark, Dynamix, Interplay, Maxis, Mindscape, Ocean, Sierra On-Line, Virgin Games und Westwood Studios. Insgesamt haben sich 39 europäische, 49 japanische und 214 amerikanische Softwarehäuser als Entwickler eingeschrieben.

3DO: Die Zukunft

Wird das 3DO den Standard-Weg von VHS gehen oder die Beta-Außenseiter-Route einschlagen? Zum einen ist die 3DO-Technik zwar beeindruckend, aber nicht revolutionär: Hudsons 32-Bit-Videospielsystem und Ataris schwere Geburt *Jaguar* werden mit ähnlichen Lei-

stungsdaten aufwarten – falls das Raubtier je aus seinem Winterschlaf erwacht. Und was ist mit dem SNES-CD-ROM? Zum anderen wollten bereits Commodore und Philips ein Multimedia-CD-System in jedem Wohnzimmer etablieren und sind gescheitert (CDTV) oder kommen nicht so richtig vom Fleck (CD-I). Und die Idee von einem weltumfassenden Standard ist lobenswert, aber keineswegs ein Selbstgänger: Sony, Philips, Yamaha, Goldstar und Sanyo erlebten Anfang der achtziger Jahre zumindest in Europa und Amerika mit ihrem Homecomputer-Standard MSX eine böse Bruchlandung. Auch an der CD-Technologie wird Kritik geübt: Branchenkenner und Programmierer Chris Crawford (*Patton Strikes Back*, *Balance of Power*) hält ein CD-Spiel für "so interaktiv wie eine Dia-Vorführung". Andererseits ist die

CD vielleicht nicht perfekt, aber zur Zeit das geeignete Medium für ein derartiges Projekt. Und: Das 3DO ist mit dem Modem-Port und dem geplanten "Digital Decoder" für die ISDN- oder ATM-Zukunft gewappnet. Außerdem ist Trip Hawkins kein versponnener Fantast, sondern ein kaufmännischer Visionär, der laut eigener Aussage "schon viel zu viel Geld hat". Das gleiche gilt für die 3DO-Partner: Würden Time-Warner, Matsushita und AT&T in ein Himmelfahrtskommando investieren? Immerhin hat AT&T mit dem UNIX-Betriebssystem bereits Standard-Erfahrung gesammelt. Hoffnung machen auch die Liste der 3DO-Software-Lizenznehmer und die Kommentare der Entwickler – sie sind von der 3DO-Programmierung begeistert. Bleibt zu hoffen, daß das 3DO bis zum letzten ausgekittelt wird und innovative und interaktive Software die Grenze zwischen Computerspiel und Kinofilm einreißt. js

PRO Computer GmbH

**Middelicherstr. 305
45892 Gelsenkirchen
Tel. 0209 / 73093**

ANRUFEN !!!

8-93

PRO Computer GmbH

Middelicherstr. 305
45892 Gelsenkirchen
Tel. 0209 / 73093
ANRUFEN !!!

8-93

PC - CD ROM	139.50
360 Compilation	238.00
Air Warrior	238.00
American Family P.	176.50
Amiga 1.5	176.50
Amiga 1.5 Deluxe	299.00
CD Case Pack 2	179.50
GunsHIP/MIldWinter	99.95
ChessMaster 3000	94.50
Eco Quest	99.95
Der Patriarzer	99.95
GraphmagiC Vol 1 oder 2	99.95
INCA Quest 5	99.95
King of the Hill	99.95
King of the Island	99.95
Princes of Persia/Num	129.50
Psycho Killer	99.50
Sherlock Holmes 2	169.00
Sherlock Holmes 2	169.00
Space Quest 4	99.90
Top Shots on CD	129.00
Ultima 1-6	159.00
Wing C1/2/3/4/5	159.00
Wing C1/2/3/4/5	199.00
Wing C 2 De/SpeAcc	169.00
The 7th Guest	148.00

AMIGA ZUBEHÖR

3.5" Laufwerk extern Metall	149.00
3.5" Einbau Laufwerk A 2000	199.00
512 KB Ram Karte A 2000	138.00
512 KB Ram Karte /Dr/Akku/Abesch.	59.00
1 MB Ram Karte A 500+	88.00
1.8 MB Ram Karte A 500	209.00
1 MB Ram Karte A 600	128.00
8 MB Ram Karte mit 2 MB bestückt A 2000	299.00
Maus Joystick Umschalter elektr.	39.00
Klicksart Umschaltplatine, per Maus	49.00
Umschaltbar	79.00
mit Klicks	89.00
mit Klicks 1.3	
mit Klicks 2.3x	
Umschalt Umschaltplatine für Amiga 600	89.50
mit Klicks 1.3	68.00
Trackball Standard	78.00
Trackball Crystall	348.00
Alfa Scan Plus	39.50
Amiga Maus	78.00
Optical Maus	110.00
Infra Rot Maus	21.50
Maus Pad	21.50
Completion Pro 5000	71.98
Quickbook 65101	59.90
2170 M	17.50
Turbo Pro	49.90
Turbo Pro 8 Mikroschalter	24.95
Turbo Mega Jet	49.90
Diskettenbox mit Rollverschluss 100	24.95
80 MB Festplatte A500/A500+	
schnelle AP-Bus Technologie	
BMS Ram Option, 0MB bestückt	648.00
2170 M Festplatte, sonst w. oben	698.00
2170 M Festplatte, sonst w. oben	798.00
Festplatte für Amiga 600 / 1200 auf Anfrage	
BETTERE PRODUKTE AUF ANFRAGE	

SoundBlaster 16 ASP	549.00
Miro Movie	1499.00
Audio Blaster 2.5 dt.	749.00
Audio Blaster 5m. dt.	749.00
Audio Blaster 4.0 dt.	549.00
Miro Blaster dt.	599.00

CD ROM DRIVE	
Matsumi CMC-L0905A int.	448.00
Philips CDD462 int.	918.00
Philips CDD705 int.	1098.00
Philips CD0 205 int.	1578.00
NEC CDR 84 int.	1669.00
NEC CDR 84 int.	1798.00
Teac CDD50 int.	798.00

**Eigene Serviceabteilung im Haus
Reparatur von PC und AMIGA
Installation Ihrer Rechner
ALSO WENN SIE PROBLEME HABEN
WIR HELFEN**

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark

BESTELLANNAHME UND LADENVERKAUF
MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR

PROGRAM#	PROGRAM	AVG	PC	AVG	PC	PROGRAM#	PROGRAM	AVG	PC	AVG	PC
1889	4 D Spring Driving	DV	49.94	83.95	Fair Weather Flighter	DA	44.94	56.99	DA	49.94	83.95
1890	4 D Spring Driving	DV	32.00	38.50	Falcon 5 D	DA	---	---	DA	---	---
1891	A-D-Turn Construction	DV	43.98	49.95	Starling	DA	---	---	DA	---	---
1892	Abandon-Pass 2	DV	43.98	49.95	Starling	DA	---	---	DA	---	---
1893	Abandon-Pass 2	DV	47.85	96.95	Fantastic Wildlife	DA	76.94	95.97	DA	76.94	96.96
1894	Abandon-Pass 2	DV	47.85	96.95	Fantastic Wildlife	DA	76.94	95.97	DA	76.94	96.96
1895	Abandon-Pass 2	DV	31.50	38.50	Field of Glory	DA	---	---	DA	---	---
1896	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1897	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1898	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1899	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1900	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1901	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1902	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1903	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1904	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1905	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1906	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1907	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1908	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1909	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1910	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1911	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1912	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1913	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1914	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1915	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1916	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1917	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1918	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1919	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1920	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1921	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1922	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1923	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1924	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1925	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1926	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1927	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1928	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1929	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1930	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1931	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1932	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1933	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1934	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1935	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1936	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1937	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1938	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1939	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1940	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1941	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1942	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1943	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1944	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1945	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1946	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1947	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1948	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1949	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1950	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1951	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1952	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1953	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1954	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1955	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1956	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1957	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1958	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1959	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1960	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1961	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1962	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1963	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1964	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1965	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1966	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1967	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1968	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1969	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1970	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1971	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1972	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1973	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1974	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1975	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1976	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1977	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1978	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1979	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1980	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1981	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1982	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1983	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1984	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1985	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1986	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1987	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1988	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1989	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1990	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1991	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1992	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1993	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1994	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1995	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1996	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1997	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1998	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
1999	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97
2000	Abandon-Pass 2	DA	---	---	Field of Glory	DA	52.96	66.90	DV	76.48	85.97



Profilierungssucht

Was mich an der **POWER PLAY** sehr stört, ist die leidige Diskussion, welcher Computer nun der bessere ist. Das begann schon mit C 64 gegen Schneider CPC, setzte sich dann mit Amiga versus Atari ST fort und nun ist die Schlacht IBM-PC/AT kontra Amiga im vollen Gange... Ich frage mich, welchen Sinn es hat, einen (seinen) Computer so zu profilieren, wo man doch schon aus Erfahrung weiß, daß die High-End-Geräte von heute die Ladenhüter von morgen sind, die man dann bei Aldi für 599.99 Mark kaufen kann. – Aber was passiert, wenn sich tatsächlich ein Computersystem durchgesetzt hat und alle anderen in der Versenkung verschwunden sind? Wo bleibt dann die Vielfalt? Wo bleibt dann der Fortschritt? Oder glaubt wirklich jemand, der PC hätte sich so schnell von seiner 4-Farben-Grafik, seinem Quietschi-Pieps und seinen fingerschädlichen Tastenkombinations-Anwendungsprogrammen gelöst und sich zu einem Computer mit grafischer Benutzeroberfläche gewandelt, wenn er nicht den Druck von Mac und Amiga gespürt hätte. Wo bleiben dann die Innovationen? Oder müssen wir etwa auf eine 3-dimensionale Grafikkarte verzichten, weil die Grafikkarte ja niemals VGA-kompatibel gemacht werden kann? Das Eingabemedium der Zukunft hat gegen die Microsoft-Maus keine Chance, und die neuen Suchprozessoren verwenden immer noch den 8086-Maschinen-Code... Wäre es nicht besser zu überlegen, wie man die Vorteile der einzelnen Computer auf den anderen über-

tragen könnte? Oder neue Computer zu entwerfen, die nicht die Fehler der alten wiederholen?

Andreas Nikisch, Lappersdorf

Absolut keimfrei

Die Diskussion um die Kriegsspielsimulationen ist in den letzten Monaten anscheinend wieder aufgeflammt. Leider wird hier, meiner Meinung nach in guter Absicht, oft falsch argumentiert. Natürlich wird niemand, der Kriegsspiele am Computer spielt, irgendwann als Rambo verkleidet, mordend und metzelnd durch die Straßen marschieren. Das Problem bei diesen Spielen ist doch, daß sie – technisch perfekt – die Vernichtungstechnologie verherrlichen, die heute am Leid vieler Millionen Menschen in der Welt das große Geld macht. Diese Spiele sind doch nichts weiter als eine billige PR für die Rüstungsfirmen (warum werden denn nur realistische Kriegsmaschinen simuliert, mit all ihren technischen Details?), die die angebliche Unblutigkeit dieser modernen Militärtechnik veranschaulichen – man kämpft nicht mehr gegen den Feind persönlich aus nächster Nähe und sieht, was man dem Gegenüber antut, sondern man sprengt ihn aus sicherer Entfernung mitsamt seinem Haus in die Luft – "Bumm! Sie haben eine Militärbasis zerstört! Das macht 10 000 Punkte!" Ich kann und will den Spielern dieser Spiele natürlich nicht die Fähigkeit, zwischen Ernst und Spiel unterscheiden zu können absprechen, sie übersehen aber, daß sich Simulation und Realität schon ver-

PC/IBM

1899 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1040 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED VENTURE VGA	89,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	85,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
BATMANS RETURN VGA	69,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE GATA DISK NG. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLE ISLE & GATA DISK KD/VGA	79,90
BEAUTY AND THE BEAST KOMPL. DT. VGA	89,90
BETRAYAL AT COMCOR VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL GATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	89,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAMPAIGN GATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	89,90
CARRIERS AT WAR COMSTR. KIT	89,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	89,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LUDOWMONKEY ISLANDS/	
INDIANA JONESMAN MANSIONZAK MCKRACKEN	90,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	79,90
CORBA MISSION VGA	109,90
COMANCHE DATA DISK	99,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	
/688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DAS SCHWARZE AUG	
- SCHICKSALSJUNGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE - MMARSION 2-KOMPL. DT. VGA	89,90
DOGFIGHT - MICROPROSE: DT. ANL. VGA	99,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. SIMPSONS	
TERMINATOR 2 WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	89,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISENCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	99,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA *	85,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 385/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FATTY BEAR VGA	65,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	89,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLIGHTSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR OR GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHAROS KOMPL. DT. VGA *	89,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
INTELM PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GOLFIN 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	65,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89,90
HIED GUNS VGA *	85,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDISLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	85,90
INHERIT DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
JOURNATIK KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LAURA BOW 2 - DANGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	89,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	59,90
ORIGIN SCREEN SAVER	
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE NGT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
PIRATES GOLD DT. ANL. VGA *	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PREMIER MANAGER	59,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	89,90
PROTECTOR: WAR ON THE FRONTIER: VGA 3,5" *	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	89,90
REACH TO RICHES VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
RETURN OF THE PHANTOM DT. ANL. VGA *	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCODE - JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	69,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	65,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 336	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 182	34,90
SECRET WEAPONS OF LUT WAFEE	65,90
SENSIBLE SOCCER 800 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL. VGA	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACEWARD NGT 1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST SAGA TIL 1 & 4 ENGL.	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	89,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. POA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500ADV./ TENNIS TOUR	89,90
STUNT BITE NO. 2 COLLECTOR INCL. WINZER	
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRIX 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	65,90

PC/IBM

TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2020 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONT LARUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	79,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 TEL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRIETZY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5"	49,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
X WING MISSION DISK DT. ANL. VGA	45,90
ZOOZ DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	29,90
BANE OF COSMIC FORCE - WIZARDRY 8-KPL. DT. 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KPL. DT. VGA 5,25"	39,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN 3,5"	29,90
CHESSMASTER 2100	19,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMANCHE-OPER. W. LIGHTING-KPL. DT. VGA 5,25"	49,90
COMMAND H.Q. VGA ENGL. VERS.	29,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARP 12 NUR 3,5"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM	19,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
COUSLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O.T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
EPIC	39,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS-3,5"	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER KPL. DT. VGA 6,25"	34,90
GOLDRUSH - SIERRA	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED - ACCOLADE	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HUXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. VGA 5,25"	49,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPACE - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE - VGA	29,90
INDIANA JONES 4-FOE OF ATLANTIS-KPL. DT. 5,25"	34,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KHELM VGA	34,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	45,90
LES MANLEY LOST IN L.A. 3,5"	29,90
LIGHTHOUSE 2 - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	34,90
LOOM - LUCASFILM- VGA 3,5	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
MAGNETIC SCROLL COUPULATION	
INCL. FISHCORRUPTION/QUIET OF THIEVES	19,90
MANCHSTER UNITED EUROPE 3,5"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE - VGA NUR 3,5"	29,90
MAUPTIT ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
MEGA FORTRESS VGA 3,5"	34,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
MINDGAMES INCL.	
WATERLOO/CONF. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES - SIERRA	29,90
OBITU 3,5" - PSYGNOSIS	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	29,90
PATRIOTZIER KOMPL. DT. VGA 5,25"	49,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5"	29,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA	34,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
RAILROAD TYCON NUR 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. ANL.	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	19,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT FORCE 2 NUR 3,5" VGA	29,90
SPECIAL SERVICES - MICROPROSE - VGA 3,5"	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLANCE-3,5"	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE - PANZER-SIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
THIRSTORVE 2 COLLECTOR	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AN 73 M VGA	19,90
TIME QUEST NUR 3,5"	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLYE NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UOH 13,5"	29,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS NUR 5,25"	34,90
ULTIMA 5	29,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
WILLY DEAMISH NUR 5,25" VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	499,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THURSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	89,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	86,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THURSTMASTER	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLE	24,90
MAUSKATTE	34,90
MIDSLASTER	399,90
RUDDER PEDALS THURSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXENALLE SOUNDK.	89,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 18 ASP DT. HANDBUCH	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDPLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
WAVEBLASTER-CREATIVE	359,90

WAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
& 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

Amiga

Amiga

PreishitsAmiga

360 COMPILATION	29,90
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	29,90
ANIMATION MAGIC	29,90
BATTLECHESS ENHANCED OSM VERSION	29,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/	29,90
CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/	29,90
UND SOFTWAREPAKET	39,90
CD CADDY	29,90
CHESSMANIAC 5 BILLION 1	19,90
CHESS MASTER 3000	39,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	29,90
CINEMANIA - MICROSOFT - FILMDATENBANK	29,90
CURSE OF ENCHANTIA	19,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	29,90
DER PATRIOTZIER KOMPL. DT.	49,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	39,90
DINOSAUR ADVENTURE	29,90
DUNE	24,90
ERIC THE UNREARY	19,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL.	29,90
MODULBAUSATZ VOMREVELL DT. ANL.	15,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS	45,90
DRAPHMAGIC 2. Ausgabe, Grafik, PO & Storyboards	29,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	29,90
INDY KOMP. DT.	119,90
INDIANA JONES A-FATE DE ATLANTIS-ENHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KING QUEST 5	99,90
KING QUEST 6	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	85,90
LENDEN DE KYRANIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF	29,90
"FIRSTONE/BOUNTYFUL/BAY HILL CLUB	29,90
LAURA BOW 2 - DAGGER DE AMON RA	29,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TERROR	89,90
MIC 29 SUPERFLUORUM 1 MID 29 SUPERFLUORUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 - LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS 2 - YANKEE 2	79,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIKEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
RINGWORLD	65,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat...	49,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRAVEL TRIS COMPIL INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 8	69,90
ULTIMA 5 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 1/WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH	69,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	39,90

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
ATOMING	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	39,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
KICK OFF	9,90
MIGHTY BOMBACK	9,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. SUBBLE BOBBLE	19,90
RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	42,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	9,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	209,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRFAHRFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEBOYS DT. ANL.	79,90
BUSBY BOBAC DT. ANL.	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
EXULTANT DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	75,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL.	59,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL.	85,90
JOCK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL.	79,90
JAMES BOND 007 - THE DUELL - DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	99,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKY & DONALD DT. ANL.	75,90
N.H.L. PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL.	69,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	69,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	69,90
TURBO OUTRUN	69,90
WARRPES OUT DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

1689 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITISIMUL. KD 1 MB	24,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3	69,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	45,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	59,90
AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB	79,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BAROS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE IS DATA. DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOWNS DT. ANL. 1 MB	59,90
B.C.K.D. DT. ANL.	54,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD 1/1 MB	65,90
CAESAR	59,90
CAMPAIN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CATCH ME DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CHOKOT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	69,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	65,90
/ 869 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	39,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREEPERS DT. ANL.	44,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	89,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	65,90
CYTRON DT. ANL.	89,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	79,90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK 1 MB KOMPL. DT.	109,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	109,90
DESERT STARS DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINION KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	59,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELSHOCKY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	59,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	59,90
EPIC DT. ANL.	59,90
ERBEN DER THRONEN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	95,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/	79,90
REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	69,90
FATE GATE OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	59,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
OGAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLINS DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	59,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HERO QUEST 2 - LEGACY OF SOR - DT. ANL. 1 MB	55,90
HUKUMA KOMPL. DT. 1 MB	69,90
HURED GUNS DT. ANL.	85,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
INDIANA JONES 4	69,90
FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	59,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (29 TITEL)	109,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	75,90
LOTUS 1 - 3 COMPIATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	85,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORRIK DT. ANL.	49,90
NDTORHEAD	39,90

NAPOLEONICS INCL. WATERLOG/AUSTERLITZ	89,90
/BORODINO 1 MB	85,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIOTZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	85,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHET OF THE SHADOW 1 MB	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVENS NAD COMPIATION INCL. MEGA TWINS	59,90
PROBODOD J.P. 2/ROOLAND DT. ANL.	75,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROAD RASH 2 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1 MB	55,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANI KOMPL. DT. 1 MB	69,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	65,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90

SPORTS COLLECTION - STARBITE DT. ANL.	89,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF	59,90
INDIANAPOLIS 500/ADY TENNIS TOUR	59,90
STARBITE NG. 2 COLLECTION INCL. WINZERV	69,90
BLACK GOLDSPEACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	54,90
STEIDENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	59,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	55,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB	55,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	79,90
SWORD OF HONOUR	45,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THE GREATEST COMPIATION INCL. DUNE,	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	59,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	59,90
TRANSACTORA KOMPL. DT. 1 MB	55,90
TRODDERS DT. ANL.	54,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL.	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	85,90
WALKER DT. ANL.	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETRY 2 ICEHOCKEY 1 MB	89,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY - PSYGNOSIS	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	15,90
ANNOS	19,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS	29,90
BANE DE COSMIC FORCE - WIZARDRY 6 - 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	19,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG HOSE - THE CARAVAN	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
CARLEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	19,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	19,90
CHAMPIONS DE KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/	34,90
VENUS/GAMES POND/GOULDS N GHOST	15,90
CHRONQUEST 2	29,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CYCLES - MOTORRADRENNEN -	29,90
DARK QUEEN OF KRYNN	29,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DODDERBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPIATION INCL. SIMPSONS/	39,90
WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	19,90
DR. DOOMS REVENDE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPIATION	29,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	35,90
F19 HEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FIRSTFIGHTER	24,90

FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/	34,90
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX - MICROPROSE 1 MB	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HUNTOAT - ACCOLADE - 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R.V.F. DT. ANL.	29,90
HOOK	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERB.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	39,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR J1 220 DT. ANL.	39,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS DE THE SKY 1.5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER - PSYGNOSIS	29,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LOOM - LUCASFILM - 1 MB	29,90
LORDS OF RISIND SUN DT. ANL. 1 MB	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFLUORUM DT. ANL. 1 MB	34,90

65,90	ROBODOP 3 2 PROOHLAND DT. ANL
65,90	RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB
65,90	RAMPART DT.ANL. 1MB
75,90	REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL
99,90	RADIO RASH DT. ANL
89,90	ROME AD 92 DT. ANL
69,90	SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.
69,90	SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB
79,90	SHUTTLE KOMPL. DT. 1MB
79,90	SILLY PUTTY DT. ANL
79,90	SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB
69,90	SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.
69,90	SINK OR SWIM DT. ANL
115,90	SLEEPWALKER DT. ANL
79,90	SNAKE HUNTER DT. ANL. 1 MB

10 551 Berlin
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr. 7
Tel.: 030/3962821
12 207 Berlin
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
10 245 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
10 439 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/44910
16 303 Schwedt/Oder
Kingsstr. 8
Tel.: 03332/31620
22 083 Hamburg
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/2246
20 144 Hamburg
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
24 116 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
23 564 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345
26 131 Oldenburg
Edewächter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
39 112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
38 440 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
38 118 Braunschweig
Hohwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
39 218 Schönebeck
Ahorntstr. 11
Tel.: 0391/5615821
38 300 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
37 085 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
34 131 Hessel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
40 477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
41 460 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
41 065 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
47 051 Duisburg
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
47 807 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
46 535 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str. 93
Tel.: 02064/59634
45 468 Mülheim
Oelle 47
Tel.: 0208/390370
48 147 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
48 431 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
49 074 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
06 844 Dessau
Kavallerstr. 9
Tel.: 0340/213109
44 227 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786
44 807 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
33 615 Bielefeld
Schloßhastr. 1
Tel.: 0521/138033
50 670 Köln
Von-Weich-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
50 939 Köln
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller GRAVIS-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. SENSATION DES MONATS!

Soundbloster Pro und Mitsumi LU 005 S, 599,--/ *30,-- mtl.

CD-Ram Laufwerk, Multi Session-fähig, Fata-CD-tauglich

Matsushita 562 Double Speed, 699,--/ *31,-- mtl.

CD-Ram Laufwerk



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße Rotenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 ohne RAM 169,--

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB 499,--/ *29,-- mtl.

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.

Speichererweiterung auf 2,5MB 189,--

Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr 49,--

A1200 Speichererweiterung mit 4MB 399,--/ *28,-- mtl.

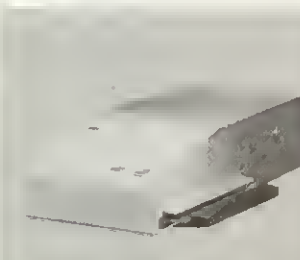
Festplatten für Amigo 500:

130MB OMB RAM (bis 8MB optional) 699,--/ *31,-- mtl.

210MB OMB RAM (bis 8MB optional) 799,--/ *32,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!



AdLib-compatible Soundkarte nur 49,90

Mediocancept 2.0 Plus D.J.Kit, nur 179,90

Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Baxen, Micra und Samplesoftware

Soundbloster 16 ASP, nur 999,00

plus Matsushita 562, CD-Ram Laufwerk

10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hordbox nur 17,90

Gravis Joystick für den PC nur 79,00

53 123 Bonn
Schieffelsweg 24
Tel.: 0228/625076
56 068 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
54 290 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
42 485 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
59 755 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
58 095 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
58 239 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
58 511 Lüdenscheld
Schützenstr. 2
Tel.: 0221/121806
60 487 Fronhfurt-
Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: 069/7078353

35 390 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
35 576 Wetzlar
Altenberger Str. 30
Tel.: 06441/54520
67 547 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
66 121 Saarbrücken
Mainzerstr. 78
Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-
Fraulautern
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
66 427 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
66 386 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
66 538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797

67 346 Speyer
Wormser Landstr. 24
Tel.: 06232/49107
67 655 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
66 953 Pirmasens
Allee 3
Tel.: 06331/75150
68 159 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203
70 435 Stuttgart-
Zuffenhausen
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
04 177 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
76 153 Karlsruhe
Lessingsstr. 5
Tel.: 0721/853360
79 106 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

79 540 Lärroch
Kreuzstr. T04
Tel.: 07621/49690
91 054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
Tel.: 09131/26658
87 435 Nempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
09 130 Chemnitz
Uhlandstr. 20
Tel.: 0371/424735

**Aktuelle
Preisliste
anfordern!
Lieferung
ab DM 100,--
versand-
kostenfrei!**

**Wenn auch
Sie ein SOFT
& SOUND
Geschäft
eröffnen
wollen, rufen
Sie uns on!
Telefon:
0211 /
63 30 06**

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf, Tel.: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen



dammt nahe gekommen sind! Wenn die USA einen Militärschlag machen, bekommt die Welt jetzt und in Zukunft nur die Bilder von explodierenden Brücken, Kasernen, Panzern, Strom- und Wasserkraftwerken zu sehen. Alles steril und sauber – wie bei einem Computerspiel... Flugsimulationen

sind ja sehr schön – aber muß es denn immer Krieg sein? Sind wir schon so dekadent, daß wir nur noch am Töten und Zerstören unsere Freude haben können? Spannung und Aufregung wird nur noch durch Action erreicht! Es fliegen doch nicht nur Kriegsflugzeuge durch die Luft! Und der

Traum vom Fliegen war doch auch nicht der Wunsch, Bomben aus der Luft abwerfen zu können! Durch einen Verzicht auf Computerspiele wird die Welt natürlich nicht besser, aber muß man die Scheiße auch noch gutheißen, nur weil man sie nicht ändern kann?

Andrea Nikisch, Lappersdorf

Ich hatte noch nie was gegen gute Technik, gigantische Grafik oder Fortschritt. Doch mittlerweile ist ein Punkt gekommen, der grübeln läßt. Besonders im PC-Bereich ist es doch so, daß kurz nach dem Erscheinen eines neuen Modells schon das nächste geplant ist. Die Spiele brauchen gigantische Hardware, um überhaupt zu laufen, und man wird mit Neuheiten (A 1200/4000/Falcon 030/ CD-Rom's) überschwemmt. Warum lieben wir die Spielewelt, was hat uns immer fasziniert? Geniale Ideen, Atmosphäre und Gefühl. Es kann doch nicht der Sinn der neuen Spielewelt sein, sich alle 6 Monate neue Hardware zulegen zu müssen, weil man das zum "zeitgemäßen Spielen" nun mal braucht. Wenn der Verbraucher, und für den ist's ja, mit der Geschwindigkeit der Produktion schon nicht mehr mitkommt, wo bleibt da der Spaß? Und Ihr habt zu dieser Entwicklung noch nicht ein kritisches Wort verloren. Im Gegenteil: Ihr empfangt jede Neuigkeit, egal wie teuer oder überflüssig, mit offenen Armen. Versteht mich nicht falsch, ich habe nichts gegen Fortschritt, aber in einem etwas spielerfreundlichen Tempo wäre es für den Zocker und den Geldbeutel wesentlich angenehmer.

Oliver Uschmann, Wesel

Es ist noch viel schrecklicher als Du ahnst, denn es wird nicht erst nach dem Erscheinen eines neuen Produktes über den Nachfolger nachgedacht, sondern schon in der Entwicklungsphase des noch nicht fertigen Produktes. Dies ist im Hardwaresektor schon längst Normalität und ist auch im Spielemarkt immer öfter zu bewundern. Damit wären wir auch schon beim "zeitgemäßen" Spielen, was dies auch immer sein mag. Eigentlich zwingt Dich niemand, alle 6 Monate neue Hardware auf den Schreibtisch zu stellen, denn was auf Deinem Rech-

Grafische Exzesse

ner läuft, bestimmst nur Du. In Sachen Faszination bekommst du meine Zustimmung: Es gibt viele technisch "anspruchsvolle" Spiele die einen höheren Reiz haben als das letzte Halligalspiel, das ohne den letzten Hardware-Kick nur schlief über den Monitor zuckelt. Niemand hält Dich und mich davon ab, diese Spiele weiterzuzocken und dabei viel Spaß zu haben. Trotzdem darf man deshalb nicht die Augen vor der Entwicklung verschließen, eine Maschinenstürmermentalität bringt niemanden weiter. Schließlich profitiert auch die Spielergemeinde im doppelten Sinne von zunehmender Hardwarepower: Erstens wären Spiele wie *Strike Commander* oder *Comanche* auf einem C 64 eine technische Unmöglichkeit. Außerdem schlägt die Entwicklung der Computertechnik wirklich beängstigende Geschwindigkeiten an, doch auf der anderen Seite hast Du erst durch diesen Entwicklungsschub die Möglichkeit, ein System zu kaufen, das die Rechenpower eines ehemaligen Großrechners hat. Übrigens hat Michael schon des öfteren den Zeigefinger zu diesem Thema erhoben. Man erinnere sich nur an den legendären *Wing Commander*-Hardware-Nepp-Kasten. cd

Ich – Abonnent der *POWER PLAY* – schlage die Ausgabe 7/93 auf. Jubel! Endlich nehmt Ihr die minimale Festplattengröße in Eure Tests auf. Jedoch, frage ich mich, in wie weit Ihr die Minimal-konfiguration von der Pakung abschreibt (also laut Hersteller) oder ob Ihr die Spiele auch mal auf nem 286er testet. Zum Beispiel ist, nach Euren Tests, anscheinend überhaupt kein Spiel mehr mit 12 MHz lauffähig. Oder besitzt Ihr nur noch 16 MHz-PCs und aufwärts? Es wäre auch sehr günstig,

eventuelle Möglichkeiten wie Small Install anzugeben – und die damit reduzierte Festplattenanforderung. Ich glaube, ich bin nicht der einzige *POWER PLAY*-Leser, der noch einen 286er 12MHz mit 20MB Festplatte daheim stehen hat. Somit fände ich es auch gut, die Spiele unter Minimalkonfiguration – und unter 486er Niveau zu testen. Um nochmal auf die HD zurückzukommen: Ich besitze *Eye of the Beholder I* und *II* würde natürlich auch gern *Eye of the Beholder III* spielen, aber vielleicht geht's ja nicht.

Stefan Zeller, Altdorf

Ich bin leider auf Ihren Artikel zu *Strike Commander* "reingefallen" und mußte feststellen, daß dieses Spiel auf meinem 386/DX 40 unspielbar ist. Selbst im untersten Detaillevel geraten Bodenangriffe zum Desaster. Hier eine Mahnung an die Tester: Man sollte ganz offen darauf hinweisen, wenn gewisse Spiele nur auf absoluten High-End-Maschinen laufen. Man tut zwar den Leuten keinen Gefallen, die Ihnen die Testmuster schicken und sonst gerne mit Ihnen einen trinken gehen, aber die Interessen der Leser sollten hier im Vordergrund stehen.

Mir ist rätselhaft, wieso man ein Spiel auf den Markt bringt, das nur von einer ganz dünnen Schicht, dem "High-End-Jet-Set" gespielt werden kann, schleierhaft ist mir, wie die Geld mit dem Spiel verdienen wollen. Daß bei Ihnen 486er mit Turbo-Boost/Reheat/Megachip/Über-Megahertz-Prozessoren stehen, ist klar, die bezahlt der Verlag oder der Redakteur kann sie steuerlich absetzen. Nur, wer rennt jetzt los und kauft sich wegen *Strike Commander* einen neuen Rechner? Bei allem Lob für grafische Exzesse und ausgeknobel-

tes Spieldesign – die Testberichte in der *POWER PLAY* sollten so manches Softwarehaus auch mal wieder auf den Boden zurückholen, um den Träumern dort zu sagen, was man da "draußen" will: Spielbare Programme, die nicht Rechner erfordern, die sich ein "Otto-Normalverbraucher" gar nicht leisten kann.

Ich gehöre sicher nicht zu den Ärmsten der Republik, ich habe mir wirklich nur einen 386/DX mit allen Schikanen zugelegt, um zu spielen. Ich bin aber nicht bereit, mich an einem weiteren Wettrüsten zu beteiligen, da ich glaube, daß man wirklich gute Spiele für 386er Maschinen machen kann

Irgendwo sind Grenzen, und man sollte nie den Blick für das Maß aller Dinge verlieren. Sonst verkommt diese Szene der Computerspieler bald zu einem dekadenten Club, wo man sich nur noch nach den Prozessoren einschätzt, die in den Maschinen arbeiten.

Mark Mundschenk, Großhansdorf

Die *Strike Commander*-Hardwareangabe, die Ihr auch in unserem Wertungskasten wiederfindet, ist die absolute Minimal-Version, mit der das Spiel laut Origin läuft. Unsere Testversion stammte aus den USA, die angegebenen Anforderungen prangten dort auf der Schachtel. Für Europa hat Origin die Anforderungen in letzter Minute noch geändert – hier wird mindestens ein 486er gefordert. Für eine entsprechende Änderung im Heft war's da leider schon zu spät.

Bei uns haben nur die wenigsten einen totalen "Über"-Rechner als Arbeitsgerät stehen. Sönke schreibt und spielt an einem 486SX mit 25 MHz, Volker an einem 386er mit 25 MHz, Knut hat einen 386DX/40, nur unsere beiden Fliegerasse Christian und Michael haben einen 486DX/50 im Büro. mh



Bauverlangen

Ich habe gehört, daß man zu Civilization eine Update-Disk bekommen kann. Mich würde interessieren wie und wo. In Ausgabe 5/93 erwähnt Michael auf Seite 112 in seinem Testkommentar Mech-Plastikbausätze. Ich bin begeisterter Modellbauer und Mechfan und ich würde gerne wissen, ob diese Mech-Bausätze richtige Plastikbausätze ähnlich denen von Revell sind oder ob es sich dabei um 5 cm große Plastik- und Zinnfiguren handelt. Es würde nämlich einen Heidenspaß machen, einen 30 cm großen Marodeur zusammenzubauen.

Sebastian Bobrowski, Eitenheim

Das Civilization-Update bekommst Du normalerweise bei der Firma Microprose, wenn Du den Kaufbeleg und die Registrierungskarte einschickst.

Ja, die Mechs sind "richtige" Plastikbausätze. Offiziell sind die Dinger leider immer noch nicht im Handel (Stand Juni 93), wir haben das Glück gehabt, uns ein paar Prototypen unter den Nagel zu reißen. Allerdings gibt's erstmal nur einen einzigen Mechtyp als großen Bausatz (ca. 35 cm), und zwar einen "Battlecat" – einen Marodeur gibt es (noch) nicht. mh

Rohrkrepierer

Ich finde, daß Ihr mehr auf Bugs in Spielen eingehen solltet. Es ist einfach ärgerlich, wenn man für 80 bis 90 Mark ein Programm kauft, sich auf ein paar schöne Stunden in finsternen Dungeons freut, und dann vor lauter Abstürzen nicht mehr geradeaus sehen kann. Als Beispiel möchte ich Ultima VII-The Black Gate nennen: Getestet habt Ihr es in Ausgabe 7/92, und von Bugs war dabei absolut keine Rede. In Ausgabe 1/93 folgt dann der Bericht über die Forge of Vir-

tue-Datadisk, in der ganz nebenbei von den Fehlern der Ultima 7-Versionen gesprochen wird. Klar, viele Bugs sind so versteckt, daß man sie nicht auf Anhieb findet (ich bin bei Underworld ja auch problemlos bis in die 4. Etage gekommen, bevor es losging), deshalb mache ich Euch auch keine Vorwürfe, daß Ihr beim Original-U7-Test nichts erwähnt habt. Aber Eure Formulierung bei Forge of Virtue-Review läßt durchblicken, daß Ihr in der Zwischenzeit auf einige Fehler im Programm gestoßen seid, ohne daß Ihr dies Euren Lesern mitgeteilt habt. Deshalb mein Vorschlag: Eine Bug-Ecke muß her, in der Leser (bzw. Redakteure) über von ihnen entdeckte Fehler (und wie man sie evtl. umgehen kann) berichten können. Man könnte dann auch erwähnen, wenn korrigierte Versionen der Spiele erscheinen und sich ein Umtausch lohnt (auch wenn das den Firmen, bzw. Versendern nicht paßt). Da ich – als Fan der komplett englischsprachigen Originalversionen – mir das Spiel meistens sofort nach dem Erscheinen kaufe, bin ich natürlich besonders Buggefährdet.

Wie denken die anderen Leser darüber: Wollt Ihr eine "Bug"-Ecke? Schreibt uns einfach zu dem Thema. mh

LDG tot?

Seit einem halben Jahr besitze ich einen Laserdisc-Player. Weil ich gehört habe, daß es für dieses Gerät sogenannte Laserdisc-Spiele gibt, habe ich mir solche zugelegt. Doch nach einiger Zeit konnte man das Geschäft Software-Corner (dort habe ich die Spiele gekauft) nicht mehr erreichen. Ich habe es viele Male versucht zu telefonieren, doch es ist kein Anschluß mehr unter dieser Nummer. Auch eine Schweizer Firma versucht, diese schon lange zu erreichen. Gibt es diese Firma überhaupt noch? Vielleicht unter anderem Namen? Existiert noch eine andere Firma, die Laserdisc-Spiele herstellt? Ich würde mich nämlich freuen, auch weiterhin neue Spiele zu spielen.

Sandro Caviglia, Luzern

Unseres Wissens gibt es die Firma Softwarecorner nicht mehr. mh

EUROGAMES



Wichtig für jeden Spieler:

Sie finden hier - wie immer - nur einen Auszug von unseren gesamten Spielen für Ihr System. FUNTASTIC liefert immer alles, was international zu haben ist.

Die Neuheiten versenden wir mit als 1. Versandhändler in Deutschland. Sehr gerne auch an Sie - wenn Sie diese neuesten Spiele rechtzeitig bei uns vorbestellen!

Disketten für die Systeme: AM, PC

Preise in DM inkl. MWST.

A500 Speicher auf 1 MB 53,-

Gravis UltraSound Card 293,-

Gravis GamePad - stark 1 49,-

Der neue Gravis-3D ana PBO 99,-

Thrustmaster FS-Stick 167,-

11869 - Der Reeder 74,-

20 Lost Treasures 1 (Inform) 99,-

Abandoned Places 2 74,-

Access Denied 104,-

Aces over Europe 87,-

Adventure Coll. Starbyte 62,-

Air Force Commander APC 60,-

Airbus A320 USA Edition 89,-

Amberstar 2 (Ambermoon) 78,-

Apocalypse 51,-

Armored Fist - The Tanks 97,-

Ashes of (Fallen) Empire 77,-

ATAC Adv. Tact. AirComm 74,-

B-17 Flying Fortress FS 74,-

Battle Isle 95 74,-

Battleroads 67,-

Bazooka Sue 89,-

Beneath a Steel Sky (LoT) 67,-

Betrayer at Kronid (Riftwar) 94,-

Blast 1 74,-

Blue Force 89,-

Body Blows 1 67,-

Bubba n Stix 67,-

Burn Time - Nostradamus 74,-

Campaign WW2 64,-

Captive 2 - Liberation 67,-

Castles 2 Siege & Conq. 83,-

Chuck Rock 2 Jr. 51,-

Clash of Steel 97,-

Cobra Mission 102,-

Comanche Max Over Copter 97,-

Conquered Kingdoms 89,-

Creepers 67,-

Cyber Empires (SS) 83,-

Daemongate - Dorov. Key 64,-

Dark Legions 78,-

Dark Sun - Shattered Lands 83,-

Dark World 78,-

Das schwarze Auge 1 69,-

Das schwarze Auge 2 84,-

Daughter of Serpents 74,-

Der Patzler 74,-

Desert Strike 60,-

Die Stedler 83,-

Die Stedler 83,-

Dinosaur Discovery Kit 67,-

DocFight FS Aerial Warrior 95,-

Domination 60,-

Dragonsphere 97,-

Dune 2 (Battle Araklis) 52,-

Eco Quest 2 Rainforest 74,-

Elizabeth 1 74,-

Elite 2 - High Frontier 91,-

Eric the Unready 64,-

Eye of Beholder 3 - Assault 86,-

F-19 Stealth Fighter 37,-

F. Pharkas Front Pharmacis 89,-

F15 Strike Eagle 3 82,-

Fields of Glory 89,-

PS 5 Flight Simulator (Sept.) 149,-

Genesis 74,-

Gladators 74,-

Global Gladiators 52,-

Goblins 2 Prince Buffoon 57,-

Golf International (Ocean) 51,-

Grand Prix F1 (Microprose) 82,-

Hannibal 74,-

Heart of Darkness 71,-

64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks

... aber immer mit den 7 BonusPunkten:

Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 Funtronic-Treuepunkt! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte! Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie Freispiele als Treue-Prämien.

High Command Europe 39-45	89,-	The Blue and The Gray	67,-
Hired Guns	67,-	The Chaos Engine	51,-
Hot Hatches - Burn Rubber	74,-	The Entity	67,-
Humans 2 Jurassic	60,-	Tiger Road Karate	71,-
Inca 1 - Die Abenteuer	83,-	Tornado (Combat Pilot 2)	74,-
Incredible Machine	77,-	TransArctic	57,-
Ishtar 2: Messengers Doom	60,-	Traps & Treasures	62,-
Jonathan	89,-	Trolls	52,-
Kick Off 3 - Goal 1	50,-	Turrican 3	67,-
Kings of Adventure	74,-	Universal Monsters	51,-
Kings Quest 6	87,-	Uridium 2	71,-
Kyandia 2 Aspects Zanthia	83,-	V for Victory 3 (1944 Mark G.)	74,-
Lands of Lore - The Chaos	74,-	Valhalla	67,-
Liberty or Death	71,-	W. Getzky 3 1	87,-
Lionheart	51,-	Waynes World	74,-
Little Devil - Mad Mo	71,-	War in Gulf - Team Yankee 3	74,-
Lost Vikings	57,-	When Two Worlds War	57,-
Lothar Matthäus Fußball	74,-	WingComm & DS Auge SimEarth	129,-
M - Monsoon Kidnapp (SS)	107,-	3 x dis. nur für Amiga	89,-
Mad TV 2	89,-	Wizardry Crusaders	89,-
Management Soccer	74,-	Woody's World	67,-
Manchester Utd. Prem. League	89,-	World Circuit 16 GP Tracks	89,-
Maniac Mansion 2 - Tentacle	97,-	Worlds of Leg. - Son of Emp	51,-
Metamorphosis	74,-	Wrath of Demons	83,-

100%
PURE
FUN!

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren
aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Die 1.- lohnt sich !

Midnight Sun SSL	83,-	X-Wings FS	97,-
Might & Magic 5	97,-	Xenobots	82,-
Myra - The Legend	67,-	Yo Joe 1	78,-
Nascar Challenge	82,-	Zool 1 - The Ninja Ani	64,-
Nation - Lampoon Chessm	97,-		
Nick Paldo Golf	64,-	7th Guest (Extraklasse 1)	119,-
Nicky Boom 2 J&R	74,-	Beyond the Wall of Stars	84,-
Odyssey - Epic 2 Dominion	78,-	Dead Zone Sci-Fi RPG	114,-
Out of This World	84,-	Eye of Beholder 3 - Assault	78,-
Overdrive	52,-	Jutland - Wood Ships & Iron Men	114,-
Pacific Theater Operation	99,-	Microprose War Collection	285,-
Pandemonium	71,-	Playboy - Things Change XXX	87,-
Piracy on High Seas	74,-	Secret Weapon of the LW, kpl.	104,-
Pirates 2 Gold	97,-	Sherlock Holmes 3	97,-
Power Politics, Candidate	78,-	Who Killed Sam Ruppert Adv.	78,-
Prehistorik 3 - Ret. Hungerfild	62,-		
Prime Mover Bikesimular	67,-	20 Lost Treasures of Infocom	87,-
Rags to Riches Borsensimular	74,-	AD&D Unklid. Advent. Const. Set	89,-
Realms of Darkness	67,-	Indiana Jones 4 Adventure	74,-
Return of the Phantom	84,-	Lemmings 2	74,-
Ringworld - Rev. of Fairlarch	77,-	PGA Tour Golf	78,-
Rookies	83,-	Railroad Tycoon Strategie	87,-
S. U. B. vi. Submarine	77,-	Secret Monkey Island 2 Adv.	74,-
S.A.S. Spec. Air Service	71,-	SimAnt - survive as an Ameise!	77,-
Sea Team	89,-	Spectre Supreme Action	67,-
Sea. Monkey Island 2 CR	89,-	V for Victory 3 - 1944	102,-
Secret Mission (Agent)	67,-		
Sensible Soccer 92/93	51,-	11 Lost Treasures of Infocom	95,-
Shadow of Camel (Lovecraft)	97,-	Iron Helix	124,-
Sherl. Holmes 1 Lost Files	89,-	Journeyman Project	138,-
Sink or Swim	52,-	Spaceship Warlock	133,-
Sleepwalker	51,-	Sherlock Holmes 3	109,-
Space Hulk - Warhammer 4000	67,-	Glamour Girls XXX (Adults only)	83,-
Space Quest 5	89,-	Virtual Valerie XXX (Adults only)	132,-
Spelljammer AD&D	83,-		
St. Thomas	74,-	alle Sound-Karten und Sticks	
Star Trek 5 25th Ann.	60,-	alle CD-ROM-Games	
Streetfighter 2	60,-	alle Macintosh-Games	
Strike Commander (4MB)	97,-	alle C64- & Atari ST-Games	
Sukiyaki	89,-	(daily 64er- & ST-Bazar: Call 1)	
Super Sports Challenge	71,-	Wir freuen uns auf Ihre Bestellungen.	
Surf Ninjas	83,-	Vielen Dank :-)	
Syndicate	67,-		
Tasflore: 1942 Navy	89,-		
The A-Train 3D Railroad	71,-		

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Ihr System angeben): Für den Amiga / für den PC / für CD-ROM / für APPLE Mac.

Noch lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games bitte telefonisch nachfragen. Nur mit der kompletten FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel! Garantien! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert! Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 13. 7. 93 Irrtümer / Änderungen / Teillieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

- Vollständige Auswahl aus Europa & USA
- Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
- Kunde-ist-König-Service

Wir sind da: Mo - Fr 10-12h, 14-17, Fr. bis 15h, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-Sa.

Wir beliefern Sie, so schnell es geht, immer per Post und per Nachnahme (+ DM 11.-).

Servus Austria, Grazer Schweiz, Ciao Italia:

Wir versenden täglich auch ins Ausland.

(immer abzüglich 15% dts. St., + NN-Versand.

oder per Post-Banane: + nur 16.- Versand).

Viele Versender berechnen die 15% dts. Steuer -

wir nicht! Rechnen Sie doch mal nach!

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllersstr. 44 (kein Ladenverkauf)

D-80452 München (neue PLZ)

Telefon (089) 260 95 93

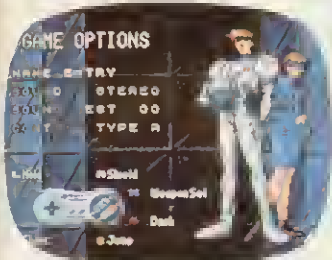
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.

Fachhändler seit 1985.



CYBERNATOR™



Technologie der Superlative in Deinen Händen.

Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile.

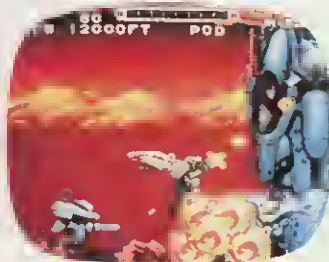
Cybernator auf Kurs durch die sieben gefährlichen Zonen der Fantasie.

Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Berglabyrinth stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound.

Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

Alle 14 Tage neu:
**Brandheiße
KONAMI-Infos**
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER
CHANNEL**



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

Syd, die Verbindung ernsthaftes Grafikdesign und Unterhaltungssoftware liegt zwar auf der Hand, trotzdem hat es bis auf wenige Ausnahmen nie so recht mit der Zusammenarbeit geklappt. Wieso hast Du keine Berührungängste, Dich mit so etwas "Unseriösem" wie einem Computerspiel zu beschäftigen?

Syd Mead: Offen gesagt, ohne Anstoß von außen wäre ich auch nicht auf die Idee gekommen, obwohl Lis-

Filmographie

Syd Mead war bisher an sieben großen Filmproduktionen beteiligt. Für sechs seiner Arbeiten wurde er in den Kategorien Production Design/Visual Concept zum Oscar nominiert:

Star Trek - The Motion Picture
Regie: Robert Wise
Paramount - 1979

Tron
Regie: Steven Lisburger
Walt Disney Productions - 1980

Bladerunner
Regie: Ridley Scott
Ladd Company - 1980

2010: The Odyssey Continues
Regie: Peter Hyames
Metro Goldwin Mayer/United Artists - 1983

Short Circuit
Regie: John Badham
Tri-Star Release - 1985

Aliens
Regie: James Cameron
20th Century Fox - 1986

burgers "Tron" ja auch schon stark mit dem Computerspiel spekulerte. Ausgangsbasis für *Cyberace* war ein Plakat, das ich vor einigen Jahren für ein internationales Sportfestival gezeichnet hatte. Patrick (Patrick Ketchum, Chef von Cyberdreams) war begeistert und trat mit mir in Kontakt. Das Plakat zeigt eine riesige kugelförmige Raumstation, in der ein Hochgeschwindigkeitsrennen ausgetragen wird. Die ganze Innenwand der Kugel ist mit einem Netzwerk von Rennstrecken und

Zuschauertribünen überzogen. Dieses Bild war die visuelle Ausgangsbasis zu *Cyberace*.

Mich hat die ganze Idee absoluter Hochgeschwindigkeit schon immer fasziniert. Wenn man es schafft, das in ein Spiel zu transportieren, ist das eine der besten Möglichkeiten, die Aufmerksamkeit des Spielers zu fesseln. Dann – mit einer guten Story im Hintergrund – hat man eine ausgezeichnete Basis.

Ist für Dich die Arbeit an einem Computerprogramm wesentlich anders als zum Beispiel an einem Film?

Ich denke, die Grundfrage ist zunächst einmal "Was ist eigentlich Unterhaltung?" Es

sollte zuallererst um eine gute Story gehen; das Medium kann man sich danach wählen, egal ob es ein Buch, ein Film, ein Hörspiel oder eben ein Computerprogramm ist. Man muß mit der Vorstellungskraft der Leute spielen; mit der gesamten "Bibliothek an Erfahrungen", die wir alle in den Köpfen haben – nur so funktioniert die Sache und wird in sich glaubwürdig. Das Vertrautem mit den jeweils technischen Beschränkungen und Möglichkeiten des Mediums ist dann kein Problem mehr.

Der Übergang von der Arbeit für den Film oder die Industrie hin zum Design für Spiele ist mir eher leichtgefallen, er kam aus einer Art Instinkt heraus – vielleicht

habe ich innerlich gespürt, daß die Zeit reif dafür ist. Die Grundidee hier ist ja auch, Phantasien zu erschaffen, Spaß zu haben und die Vorstellungskraft einzubeziehen. Wenn die ganze Geschichte dann auch noch interaktiv ist, sich also eine persönliche Beziehung zwischen Spieler und Spiel entwickelt – um so besser!

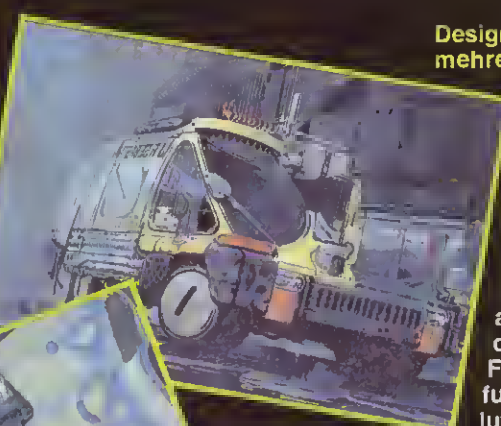
Wie bist du beim Spiel design vorgegangen? Habt ihr erst, ausgehend vom ersten Bild, eine Story entwickelt oder hast Du gleich weitere grafische Entwürfe gemacht?

Ich hab zuerst eine genaue Studie der Rennleiter gemacht. Das Design sollte sich so weit wie möglich am Plakatvorbild orientieren. Das



Der amerikanische Grafikdesigner Syd Mead gehört zu den ganz Großen in der Branche. So entstammen seiner genialen Feder unter anderem Teile der Production-Designs zu "Tron", "Blade Runner" und "Aliens". Er war maßgeblich an der Entwicklung neuer Produktlinien von Philips, Volvo und Ford beteiligt und hat die Werbeästhetik der achtziger Jahre nicht unwesentlich beeinflusst. Zusammen mit der kalifornischen Firma Cyberdreams entwickelt er zur Zeit einen Science-fiction-Rennsimulator. Syd Mead stellte sich zum Gespräch.

16



hieß für mich zunächst einmal umdenken, da die ersten Entwürfe ja Zeichnungen, sprich: zweidimensional waren. Die Proportionen mußten umgestellt werden. Die Oberfläche der Gleiter stellte ich mir beweglich vor, die Panels sind einzeln verstellbar, um den Fahrzeugen bei einer Geschwindigkeit von 300/350 Meilen mehr Stabilität zu geben.

Insgesamt haben sich im Design des Spiels zwei Stilrichtungen herausgebildet, die man leicht unterscheiden kann: zum einen ein organischer, mehr der Voxel-Space Richtung angepaßter, zum anderen ein streng geometrischer, graphischer Stil.

Cyberdreams hat schon in *Darkseed* auf ungewöhnliches Sci-Fi-Design gesetzt. Auch das neue Produkt ist da sicher für eine Überraschung gut. Schließlich hast Du selber den Zeichenstift angelegt.

Bei der Verpackung wollten wir uns wieder etwas ganz Besonderes einfallen lassen, mußten aber den äußeren Bedin-

gungen Rechnung tragen: Eine Verpackung wird aus Pappe hergestellt, muß die Disketten aufnehmen können ohne das Risiko einzugehen, daß sie beschädigt werden, muß zum Transport stapelbar sein, sich in ein Regal stellen lassen etc. Im Prinzip wollte ich es bei der rechteckigen Form belassen, sie aber etwas abwandeln.

Wir haben einfach ein Fenster eingebaut. Die eckige Aussparung oben im Karton hat den Verpackungstechnikern sicherlich einige Kopfschmerzen bereitet, hat aber den Vorteil, daß sich interessante Schatteneffekte ergeben und eine Nische für das kleine Modell des Renngleiters entsteht. Außerdem wirkt die Verpackung durch diesen Kunstgriff mehrdimensional und ist nicht "noch so eine rechteckige Schachtel", wie man sie bei Spielen fast ausschließlich findet.

Die obligatorische Frage: Du giltst als einer der innovativsten

Designer, hast stilbildend an mehreren wichtigen Filmen mitgearbeitet. Wie hat das alles eigentlich angefangen?

Ich habe schon als Kind sehr viel gezeichnet. Meine Eltern mußten mich förmlich aus dem Haus werfen, damit ich auch einmal Fußball spielte, Rad fuhr oder sonstige Freiluftaktivitäten entwickelte, die für Kinder gesund sein sollen.

Daß ich eine Art Talent zum Zeichnen besaß, wurde mir zum ersten Mal klar, als ich in der fünften Klasse ein Bild von mir für einen Vierteldollar verkaufen konnte. Für einen Vierteldollar bekam man damals ein paar Bonbons oder einen Schokoladenriegel, es schien mir also ein angemessener Preis zu sein.

Das erste Bild, das sich mit futuristischen Themen beschäftigte, zeichnete ich im Alter von 10 oder 11 Jahren: ein riesiges Raketen-schiff mit Ballsälen, Treppen, Kapitänsquartier etc., bis ins kleinste Detail maßstabsgerecht ausgearbeitet.

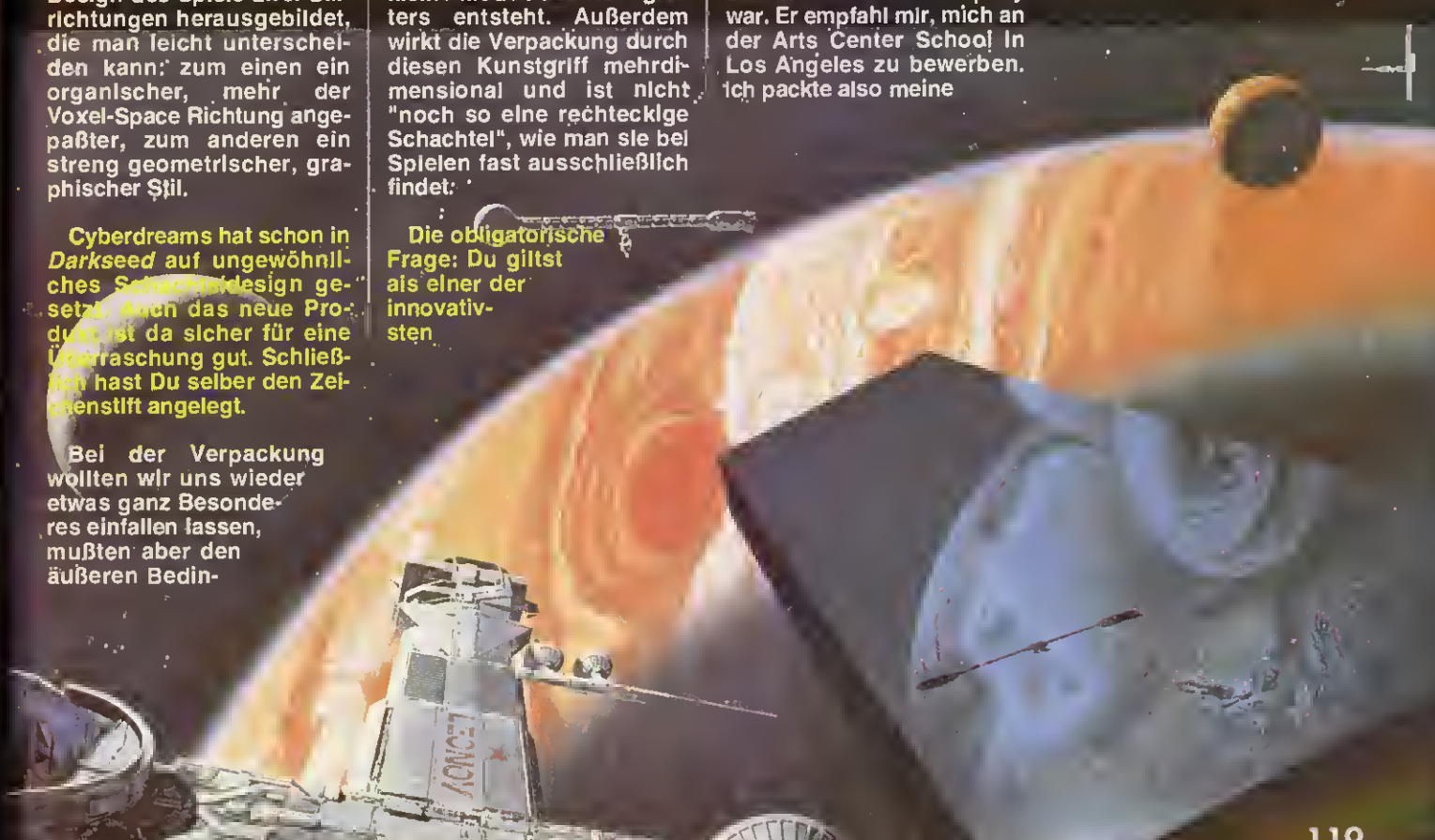
Ein paar Jahre später schickte ich ein paar meiner Entwürfe an John Reinhard, der zu der Zeit Designchef bei der Ford Motor Company war. Er empfahl mir, mich an der Arts Center School in Los Angeles zu bewerben. Ich packte also meine

– recht ungewöhnliche – Mappe zusammen und fuhr von Washington State nach Los Angeles. Im September konnte ich an der Schule anfangen.

Du hast danach einige Zeit als Designer für Industrie-produkte gearbeitet. Hat das Deine spätere Arbeitsweise stark beeinflußt?

Als Designer für die Industrie zu arbeiten, hat seine Reize. Gewöhnlich steht man unter Zeitdruck, soll jeden Tag eine gute Idee haben und muß mit einem begrenzten Budget auskommen. Das Wichtigste an dieser Arbeit ist aber, daß man lernt, warum Dinge wie z.B. ein Auto, eine Kaffeemaschine oder ein Anspitzer so aussehen, wie sie aussehen; warum sie so gemacht werden. Das ändert sich natürlich mit der Zeit und den Produktionsmethoden; man hat es also mit einem sehr dynamischen Beruf zu tun.

Wenn man nun seine Kenntnisse über tatsächlich existierende Gegenstände auf Dinge anwendet, die in der Zukunft existieren könnten (aber es wahrscheinlich nie werden), kommt dabei ein Gegenstand heraus, der eine logische Konsequenz aus bereits Bestehendem ist und damit sehr glaubwürdig wirkt.



Ist Dir da der Übergang vom Industrie- zum Filmdesign schwergefallen?

Überhaupt nicht. Man arbeitet nach dem gleichen Prinzip, aber die Anforderungen sind unterschiedlich. Bei der Arbeit für einen Film muß man herausfinden, was das Publikum sich vorstellt, was mit seinen Erfahrungen und Vorstellungen korrespondiert. Kümmerst man sich nicht darum, unterbricht man möglicherweise die Story und irritiert die Zuschauer, was natürlich nicht sehr positiv für den Film ist.

Aber eigentlich ist es erstaunlich, wie gut sich Industrie- und Filmdesign vertragen: Man wendet einfach logische Konstruktionsregeln in einer völlig hypothetischen Szenerie an.

Ganz so abwegig ist Deine Verbindung mit einem Computerspiel ja nicht, schließlich hast Du schon einen Vergnügungspark entworfen.

Leider keinen ganzen Ver-

gnügungspark, sondern nur eine einzelne Attraktion. Für einen japanischen Vergnügungspark auf der Insel Shikoku habe ich den "Darkride - Rollercoaster" entworfen. Außerdem war ich Chefdesigner für das Shinjuku-Einkaufszentrum in Tokio. Der ganze Komplex ist angefüllt mit Robotern und einzelnen "Themen"-Bereichen von mir.

Du hast inzwischen reichlich Erfahrungen im Filmgeschäft gesammelt. Kannst Du kurz beschreiben, was Du alles bei den unterschiedlichen Produktionen gemacht hast?

"Tron"...

Der Regisseur von Tron, Steven Lisburger, rief mich an und wir trafen uns zum Mittagessen. Ich entwarf die Fahrzeuge, also den "Tank", Sarks "aircraft carrier" und das "light cycle", das für den Film eine zentrale Bedeutung hat. Die Entwürfe für den Sonnensegler wurden dann von Comiczeichner Moebius fertiggestellt. Außerdem habe ich an der



Inneneinrichtung mitgearbeitet. Sarks Büro, Yoris Apartment und die Spielfelder sind ebenfalls von mir.

Das "light cycle" erscheint unter anderem in einer sehr schnellen Sequenz: Die Figur hat zunächst nur den Lenker in der Hand, stellt sich ihr Fahrzeug vor und blitzschnell entsteht die

Karosserie, als würde einfach ein weiteres Unterprogramm aufgerufen.

"2010: The Odyssey Continues"...

Für diese Fortsetzung von "2001: A Space Odyssey" habe ich mit dem Regisseur Peter Hyames

Softprobe gefällig?

Die *SofThek*
macht's möglich!

Hier finden Sie uns:

Darmstadt
Holzhofallee 1a, 061 51/36 72 72

Frankfurt

Wielandstr. 25, 069/59 01 80

Karlsruhe

Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz,
0721/84 49 14

Landau

Stadthausgasse 15, 063 41/20 97 1

Ludwigshafen

Mundenheimerstr. 262 (ab 4.9.93),
06 21/58 39 78

Mainz

Kirschgarten 6

Wollen auch Sie eine
Softhek-Filiale eröffnen?
Wir haben ein
professionelles Konzept!

VDS GmbH

Wielandstr. 25
60318 Frankfurt
069/59 76 04 1

Spiele-Versand Marco Ulrich

- * PC * Amiga
- * Super Nintendo
- * Mega Drive
- * NEO GEO
- * Turbo Duo * NES
- * Master System
- * Game Boy
- * Game Gear * Lynx
- * Mega CD-ROM
- * PC-CD-ROM
- * C-64 * Atari ST
- * Apple Mac

Die neuesten Spiele und Importe
für alle Systeme ständig lieferbar!

Top-Spiele zu Top-Preisen.

Schreiben Sie am besten noch heute -
um "Gratis-Preisliste". Untenstehen-
der Gutschein macht es Ihnen leicht!
Bitte System angeben!

Gutschein

Ja, schicken Sie mir Ihre Gratis-Preisliste
für System: _____ an:

Abs: _____

Marco Ulrich, Hindenburgstr. 33/103,
D-94469 DEGGENDORF,
Telefon 0991/8410, Fax 0991/31885

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts.
Im allgemeinen. Wie aber sieht es im
Alltag aus? Machen wir da nicht

vorschnell Fremde zu
Feinden? Weil jemand
anders aussieht,
anders denkt, anders lebt.

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur
reden allein reicht nicht. Wenn Sie Infor-
mation oder Unterstützung
brauchen, weil Sie handeln
möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung,
„Toleranz“, Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen
Ausländern, die bei uns leben.

nicht.

**Toleranz
zeigt sich im
Handeln**

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG

und dem Autor, Arthur C. Clarke, die "Leonov", das Raumschiff samt Inneneinrichtung, entworfen. Nach einer Woche Arbeit – teilweise über Satellitenkonferenz, weil Clarke auf Sri Lanka zu Hause ist – war der größte

getauft haben). Ich hatte die Zeichnungen mit Hintergründen versehen, damit die Fahrzeuge besser zur Geltung kamen. Sie waren nicht maßstabsgetreu, aber Ridley Scott war von ihnen so angetan, daß ich auch an der Arbeit an den Kulissen für "Blade Runner" beteiligt wurde; vor allem an der "Old New York Street", deren Fassaden völlig unkenntlich gemacht wurden, damit sie zu der düsteren Atmosphäre dieses Films paßten.

Wie wir sehen können, hast Du keinerlei Berührungssängste vor dem Computer. Dürfen wir weitere "Software"-Projekte von Dir erwarten?

Teil der Arbeit erledigt, ich hatte dann "nur noch" mit der Überwachung der Modellanfertigung zu tun.

"Short Circuit"

John Badham legte besonderen Wert darauf, daß "Nummer 5" nicht wie ein Schauspieler im Kostüm aussah. Da wir keinen zweiten C3PO erschaffen wollte, habe ich die Maschine besonders "dünn" entwickelt. Nur die Raupenkette steckten in einem klobigen, sehr militärischen Unterbau und boten so genug Platz für die Batterien, die das Modell antreiben.

"Allens"...

Für "Aliens", James Camerons Fortsetzung von Ridley Scott's "Alien", arbeitete ich an einem Raumfahrzeug, das eine Kombination aus schwerem Raumfrachter, Riesenkrane und Truppentransporter sein sollte. Die Sulaco hat wahrhaftig gigantische Ausmaße, sie mußte ja auch das Setting für alle Innenszenen bieten. Das Dropship und der Dropship Assault Tractor sind ebenfalls von mir.

"Bladerunner"...

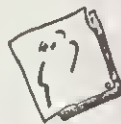
Ich präsentierte Ridley Scott meine Entwürfe für die Fahrzeuge, die in "Blade Runner" gebraucht wurden: das Taxi, Deckard's Wagen und Sebastian's Lieferwagen (den wir das "Gürteltier"

Der Computer ist für mich und meine Arbeit ein faszinierendes Werkzeug. Er selbst ist ja nicht kreativ, erschafft nichts aus sich selbst heraus – also kommt es immer auf die Person an, die mit ihm arbeitet. Dieses nützliche, zunächst einmal neutrale Werkzeug gibt einem die Möglichkeit, Dinge zu entwerfen und in der Phantasie entstehen zu lassen, die anders gar nicht zu realisieren wären. Ich möchte nicht mehr darauf verzichten. Konkrete Pläne in Bezug auf neue Spiele gibt's noch nicht, ich bin aber für

Info

Wer sich näher mit dem Werk von Syd Mead beschäftigen möchte, kann über den gut sortierten Buchhandel die Grafikbände "Sentinel II", "Obiagon", "Studio Image I und II" oder den jährlich erscheinenden Kalender von Syd Mead beziehen. Diejenigen, die im Besitz eines NTSC-fähigen Laserdisc Spielers sind, dürfen auf die, aus drei Laserdisc bestehende Sammlung "Kronolog" zurückgreifen (erschienen bei Bandai Co. Ltd of Japan). Noch in diesem Jahr erscheint, ebenfalls bei Bandai, eine interaktive Grafiksammlung auf CD-ROM mit 50 von Syds besten Illustrationen. vw

MultiMedia Soft



Play a Game

COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

12627 BERLIN,	Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
10435 BERLIN,	Dmitroffstraße 67
18057 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstraße 21 Tel. 0171-4111779
99084 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. 0361-669742
99089 ERFURT,	Györfstraße 14 Tel. 0172-7174380
99610 SÖMMERDA,	Franz Mehning Str. 1 Tel. 03634-42564
99867 GÖTHA,	H & R Computershop Mohrenstraße 21 Tel. 036254-390
01259 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
20257 HAMBURG,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
22041 HAMBURG,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
24939 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37 Tel. 0461-54075
23730 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 04561-16189
40227 DÜSSELDORF,	Willi Becker Allee 10 Hauptbahnhof Tel. 0211-7883776
47053 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28 Tel. 0203-667494
48151 MÜNSTER,	Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
49080 OSHABRÜCK,	Martinstraße 82 Tel. 0541-434792
44888 BOCHUM,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
54636 HAMM,	Ritterstraße 30 Tel. 02381-29314
50737 KÖLN,	Neußerstraße 628 Tel. 0171-5206859
52064 AACHEN,	Guaristastraße 2 Ecke Lohergraben Tel. 0241-33199
52349 DÜREN,	Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368
80488 FRANKFURT,	Muhlgasse 20 Tel. 069-7077575
68117 SAARBRÜCKEN,	Stengelstraße 8 Tel. 0681-5898018
92421 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11:19h)

VERSANDANSCHRIFT:

99084 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel & FAX: 0361-669742

**Absolute
Traumpreise
in allen
MultiMedia Soft
Geschäften!**

...
4 Top-Hits

...
**Kommen-Sehen-
Staunen!**

Pinball Dreams
DA, IBM-PC,



64,95 DM

Syndicate
DV, IBM-PC,



84,95 DM

Goal
DA, AMIGA,



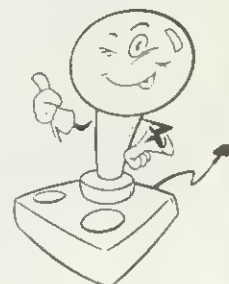
59,95 DM

Syndicate
DV, AMIGA,



64,95 DM

"Oa freut sich des Spielers Herz"



Angebot und Preise solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

HEAD WARE

zum Spielball machtpolitischer Intrigen werden. Im Spannungsfeld zwischen den Interessen der mächtigen Earth-Company und dem Einflußbereich der Handelsclans treiben sie ihr riskantes diplomatisches Spiel. Wie immer gelingt es Caroline Cherryh, die komplizierten Beziehungen der Protagonisten zum spannenden

Raum- patrouille

Raumpatrouille Orion ist neben "Ein Herz und eine Seele" die einzige Kultserie, die das dröge deutsche Fernsehen hervorgebracht hat. Was in den Sechzigern ein Straßenfeger war, wirkt heute zwar eher wie die utopischen Bemühungen der Laienspiel-schar Bischofsbrück, ist aber aus filmhistorischer Sicht ein absolutes Muß. Die von Oscar-Preisträger Rolf Zehetbauer entworfenen Kulissen sind vollkommener Kult. Commander McLane, gespielt von

der Rührung in die interstellaren Augen treibt.

Leider liegen zwischen dem legendären Science-fiction-Spek der ARD und unserer RTL-gestählten Fernsehzeit schon lockere fünfundsanzig Lichtjähre. Unwissende Nachgeborene sind also auf seltene Wiederholungen in den dritten Programmen, Nacherzählungen der 68ziger Eltern oder auf Videokonserven angewiesen. Die gibt's jetzt im preiswerten Dreierschub zum akzeptablen Preis von knapp 90 Mark im Fachhandel. In der von EuroVideo aufgelegten Edition findet Ihr alle sieben Folgen der Schwarzweißserie.

Schwerkraft- zeit

Caroline Janice Cherryh, die Frau mit dem unaussprechlichen Namen, ist die zur Zeit beste Science-fiction-Autorin. Seit über zehn Jahren beliefert sie den ausgehungerten Zukunftsfreund mit kleinen Meisterwerken. In schöner Regelmäßigkeit sammelt sie dabei alle zu vergebenden Preise und entwickelt mit Beharrlichkeit ihren Zukunfts-entwurf. Ihre Romane werden nie zur billigen technischen Spekulation; immer steht der Mensch und seine Reaktionen auf das Unbekannte im Mittelpunkt.

In Ihrem aktuellen Band "Schwerkraftzeit" folgen wir den Abenteuern einer kleinen Gruppe junger Asteroiden Prospektoren, die



Info

Alle Romane von C.J. Cherryh sind in Deutschland als Taschenbücher im Heyne-Verlag erschienen. Vorbehaltslos zu empfehlen sind die Bände des Pell-Zyklus, die vierbändige Chanur-Reihe und die hervorragende "Cyteen"-Trilogie. Den aktuellen Band "Schwerkraftzeit" findet Ihr für 14,90 Mark unter der ISBN-Nummer 3-453-06597-2 im Buchhandel.

Mittelpunkt der Geschichte zu machen. Wer bei seinem Lesabenteuer auf glaubwürdige Charaktere treffen möchte, ist mit diesem anspruchsvollen Roman gut bedient. **vw**

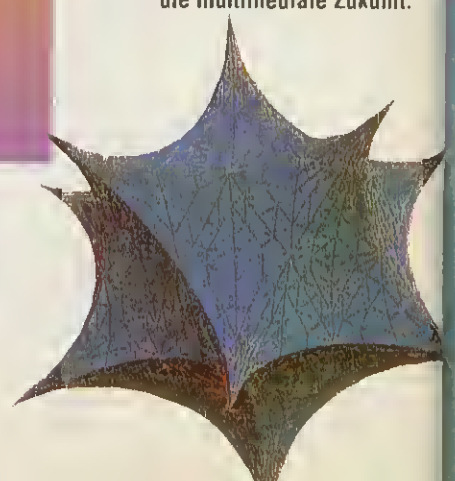
Beeindruckend : So schön ist die multimediale Zukunft.



Zukunftsdesign:
Kirk wird blaß vor Neid.

Enterprise go home –
Orion im Rücksturz auf die Erde!

Österreich-Export Dietmar Schönherr, und seine Crew bewegen sich so elegant zwischen umfunktionierten Bade-wannen-Installationen, Wellblech-Wänden und Plexiglas-Raumern, daß es jedem Science-fiction-Freak Tränen



It's PLAY TIME ...!

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

Play Time - ist
LESESPIELEVERGNÜGEN
auf 132 Seiten.
Monat für Monat.

Aktuelle Ausgabe jetzt im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC



Was ist Multimedia?

Jeder spricht davon, keiner weiß genau, damit anzufangen: Multimedia. Dieses Schlagwort wird von den großen Halbleiterherstellern sorgsam gepflegt und dem gemeinen Computervolk als neues Wunderheilmittel gegen die Rechnerdosis untergeschoben. Der massive Werbeinsatz zahlt sich aus: Die Computergilde fliegt auf Multimedia, wie die Mücken ins Licht. Obwohl der Preis für ein wirklich brauchbares System, das in adäquater, sprich qualitativ hochwertiger Weise Töne und Bilder verarbeiten kann, noch immer Immens hoch ist,

kann man einen MPC-Computer an jeder Straßenecke erstehen. Leider darf man viel öfter schnöde Billig-PCs, mit noch kläglicheren Soundkarten und alttümlichen CD-ROM-Laufwerken, die sich knapp über die Microsoft-Multimedia-Richtlinien retten, als eine dieser neuen Multimedia-Lobpreisungen bewundern.

Wer dem phantastischen Multimedia-Bereich wirklich auf die Schliche kommen will, braucht etwas anspruchsvollere Hardware im Stall. Die folgenden Literaturtipps bringen Euch vielleicht auf der Suche ein Stück weiter. cd

stellt. So erfährt der angehende Spezialist auf über 250 englischsprachigen Seiten alles, was einen PC zu einem Multimedia-Rechner macht. "Multimedia Applications Development" ist von Profis für Profis und solche, die es werden wollen, geschrieben.

Titel: Multimedia Applications Development
Autor: Mark J. Bunzel / Sandra K. Morris
Verlag: McGraw-Hill
ISBN-Nummer: 0-07-043297-X
Zirka-Preis: 60 Mark

handlich

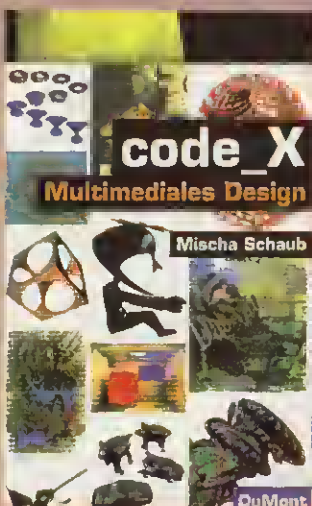
Auch auf der Zugfahrt braucht man nicht mehr auf das gebündelte Multimedia-Wissen zu verzichten – Becks EDV-Berater aus der Taschenbuchreihe macht's möglich. Auf 224 Seiten wird die ganze Multimedia-Bandbreite, von der ersten Begriffsbestimmung,



über allgemeine Standards bis zum konkreten PC-Einsatz, behandelt. Besonders ausführlich gehen die Autoren auf die Bildverarbeitung ein. Dabei wird anschaulich der Weg von der Bilderzeugung per Raytracing bis zur Filmverarbeitung erläutert. Allerdings leiden die vorgestellten Bilder und Modelle unter der miserablen Papierqualität. Der angeschlagene Tonfall dürfte eher wissensdurstigen Oberlehrern als trendigen Computer-Kids auf den Leib geschrieben sein.

Titel: Multimedia
Autor: Andreas Schmenk / Arno Wäljen
Verlag: dtv, 1993
ISBN-Nr: 3-423502088 (dtv)
Zirka-Preis: 18,90 Mark

bunt

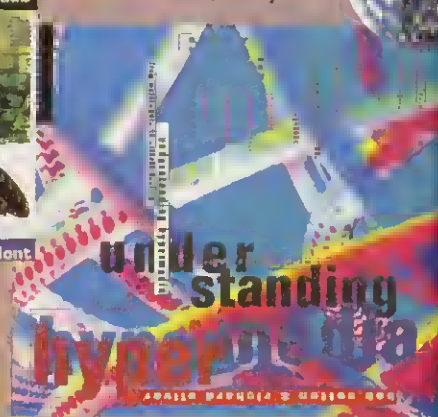


Auch aus deutschen Landen kommen noch innovative Bücher zum Thema. Mischa Schaub, seines Zeichens Bildhauer und freier Künstler fand im multimedialen Design sein spezielles Steckenpferd. Der Bildexperte geht in seinem Buch vorwiegend auf die grafischen Manipulationsmöglichkeiten mit Computern ein. Leider verliert sich der Künstler im weiteren Verlauf des Buches zwischen überflüssigen Technikabhandlungen und abgehobenen Virtual-Reality-Diskussionen. Imposante Grafiken und anspruchsvolle Formulierung machen "code_X" eher zum multimedialen Zeitgeist-Werk.

Titel: code_X: multimediales Design
Autor: Mischa Schaub
Verlag: DuMont, 1992
ISBN-Nummer: 3-7701-2750-1
Zirka-Preis: 25 Mark

anschaulich

Bob Cotton und Richard Oliver liefern das ultimative Vorzeigebuch: In "understanding hypermedia" wird die Geschichte und der Weg von Computern, Grafik und Ton skizziert. Die Beleuchtung des aktuellen Multimedia-Marktes und ein Ausblick in die Zukunft darf natürlich auch bei "understanding hypermedia" nicht fehlen. Die beiden Autoren legen auf den 160 Seiten besonderen Wert auf eine anspruchsvolles Layout, das den multimedialen Grafikanprüchen mehr als gerecht wird. Einziger Ausreißer des layouttechnischen Kunstwerkes ist die Entertainment-Ecke des Buches, die jeden



aufgeklärten POWER PLAY-Leser zum Schmunzeln anregen wird. Sicherlich einzigartig stellt "understanding hypermedia" die Geschichte der elektronischen Bild- und Tonverarbeitung in einem grafisch überzeugenden Stil vor – das Buch für den Sammler.

Titel: understanding hypermedia
Autor: Bob Cotton / Richard Oliver
Verlag: Phaidon
ISBN-Nummer: 0 7148 2800 9
Zirka-Preis: 70 Mark

Die Multimedia-Bibel wurde vom Meister persönlich unterstützt: Auf wenigen Seiten wird auf die allgemeine Multimedia-Philosophie eingegangen, dann geht es ans Eingemachte. Die Kompetenz der Autoren spricht für sich, Mark Bunzel ist President von Avtex Research, einer führenden Multimedia-Firma, Sandra Morris zeichnet für die Entwicklung in Intels DVI-Sektion (Digital Video Interactive) mitverantwortlich. Die Autoren schreiben in "Multimedia Applications Development" nicht um den heißen Brei herum, sondern zeigen, was Multimedia wirklich ist. Unter diesem Gesichtspunkt werden die Entwicklungsarbeiten für Multimedia-Applikationen abgearbeitet. Speziell eingehend auf Intels DVI-Technologie, werden alle Bereiche von Hard- und Softwareausstattung bis zur Projektplanung umfassend darge-

TOTE HOSE am Bildschirm?

**MIT PC GAMES wäre
das nicht passiert..**

**PC GAMES - Das große
PC-Spiele-Magazin**

- mit ausführlichen, aktuellen
und informativen Spieletests
- großer PD- und Shareware-
Spieleleil
- mit Hardwareinformationen

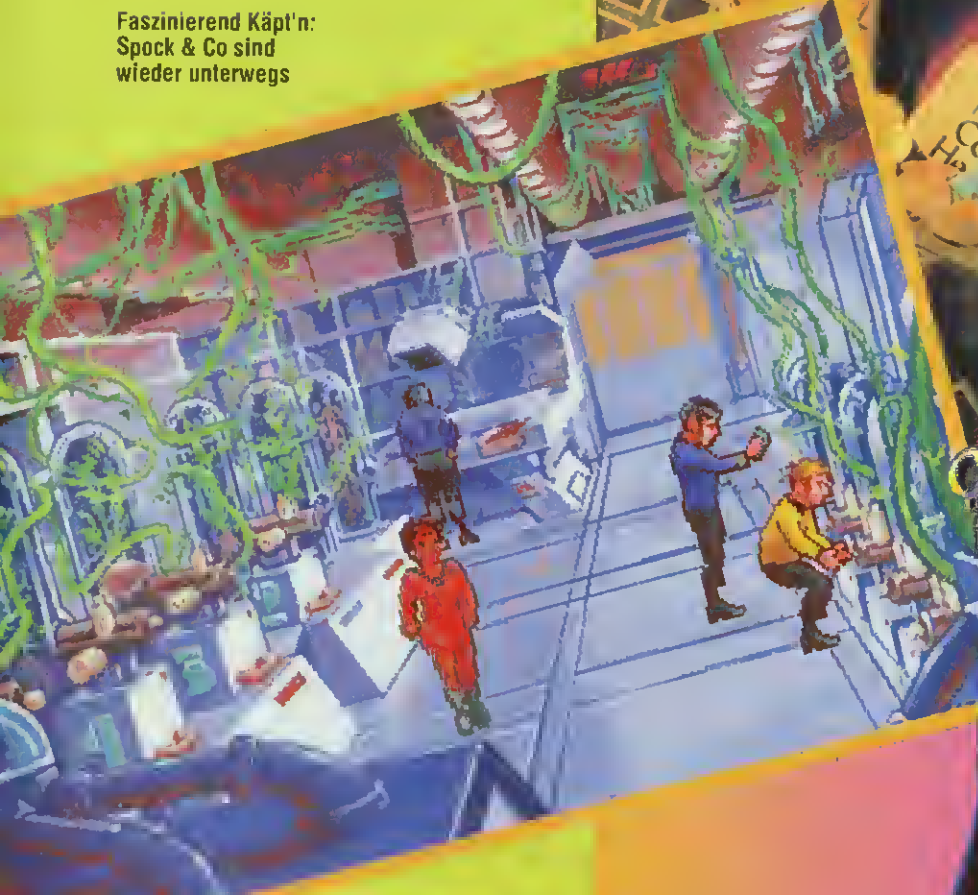


AKTUELLE Ausgabe JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich.

fortsetzung folgt

Die Klassiker auf einen
Blick: Unser Infocom-
Spezial

Faszinierend Käpt'n:
Spock & Co sind
wieder unterwegs



POWER
PLAY

◆ 10 ◆

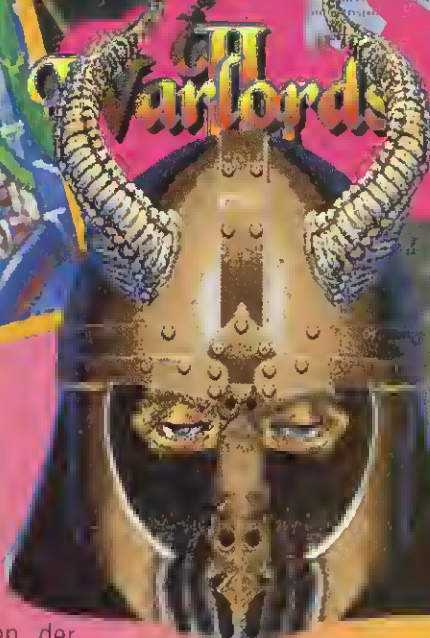
erscheint am
15. September 1993

The Lost TREASURES of Infocom

WISHBRINGER

A FORTUNE
IN INTERACTIVE
ADVENTURES!

Some of the software games that
are available on the map.
It is an excellent collection of
classic interactive games, and
very much worth the price. Hundreds of dollars
of software, games, and more
information, all together in one
volume, packed in a collector's edition.
None of the trading response
has been made, perplexing
the puzzle of these titles
and the rest of the world, to come



Auf in
den Kampf
mit der
Fantasy-
Schlacht
Warlord 2

In den Labors der Softwareindustrie pulst wieder das Leben. Santa Claus naht wieder mit großen Schritten, der spieleintensive Weihnachtstermin rückt immer näher. Schon im herbstlichen Trubel liefern sich die Firmen ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Auch für die nächste Ausgabe der **POWER PLAY** angelten wir uns einige besonders dicke Brocken.

Wir werfen einen intensiven Blick auf die neusten Sierra-Adventures, prüfen das Strategiespektakel **Warlord 2**, zerstrahlen in **Doom** miese Monster, beamen uns an der Seite von Kirk und Spock mit **Star Trek 2: Judgment Rites** auf fremde Welten und basteln mit der heißersehten Städt simulation **Sim City 2000** unsere Traummetropole. Unsere Rollenspielerexperten testen das in dieser Ausgabe bereits kurz vorgestellte Programm **Shadow Caster** auf Herz und Nieren. Ein Leckerbissen für alle Abenteuerer ist der langersehnte große **Infocom**-Report, Erotikfans erfreuen sich am Bericht über die saftigen **VTO**-Spiele. Derweil wir uns mit den Erosspielen vergnügen, klebte Knut wieder am Telefon und machte ein Interview mit der Gruppe die **Fantastischen Vier** klar.

Berliner Spieleherbst !

NEU  **NEU**
Senftenberger Ring 3
im 1. OG
13439 Berlin
Tel. 4 16 20 09

**Im MÄRKISCHEN
ZENTRUM**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Seit dem 1. August !!!

NEU



Scharnweber Str. 25
bei L + P
13405 Berlin
Tel. 412 10 60

**Am Kurt-Schumacher-
Platz**

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Wir haben ständig eine riesi-
ge Auswahl an Sonderposten
für Sie auf Lager ab DM 4,95.

Parkplätze auf dem Hof !



Bernauer Straße 71
16515 Oranienburg
Tel. 03301 / 80 25 00

ORANIENBURG

Am Gemeindehaus

SEGA - NINTENDO
AMIGA
PC GAMES

Außer Computerspielen füh-
ren wir auch Hardware, Zube-
hör, Literatur und alles was
sonst noch zum Computer
gehört.

SPECIAL OFFER: PIRATES Amiga Deutsch DM 39,95 --- F 19 STEALTH FIGHTER
Deutsche Anl. DM 39,95 --- DUNE II Amiga Deutsch DM 59,95 --- ELITE GOLD PC
Deutsche Anl. DM 39,95 --- MIDWINTER II PC Deutsch DM 29,95 --- ... --- ... --- ...

* nur solange der Vorrat reicht

SOFTPOWER

Schwedenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 492 20 56
Fax. 492 20 57

**AMIGA
PC GAMES**

**Über 7000
Spiele
lieferbar !**

SOFTPOWER

Schönwalder Str. 65
13585 Berlin Spandau
Tel. 375 60 13

**AMIGA
PC GAMES**

**Probieren Sie
vor dem
Kauf !**

**Berlins Fachgeschäfte
für Computerspiele !**



FOLGT SIE DEN BULLEN ODER LIEBER DOCH DEN BÄREN

Wie eng die Verflechtungen der internationalen Wirtschaftssysteme sind, hat die Weltöffentlichkeit auf spektakuläre Weise im Herbst 1987 erfahren.

Die Börsen von Tokio über Frankfurt bis nach New York standen über Wochen im Brennpunkt des Interesses, und täglich gab es neue, verwirrende Nachrichten aus den geheimnisvollen Nervenzentren der Weltwirtschaft.

Dabei ist die Grundregel für das gesamte Börsengeschehen doch so einfach: buy low, sell high.

Die Schwierigkeit liegt einzig darin, den richtigen Zeitpunkt zu treffen.

Wie man das macht, kann man im »Planspiel Börse« lernen, das die Sparkasse seit Jahren mit wachsender Beteiligung veranstaltet.

Mit fiktiven Einsätzen nehmen Jungbörsianer hier am realen Börsengeschehen teil, schöpfen Gewinne ab und kompensieren Verluste.

Die zunehmende Zahl begeisterter Teilnehmer hat auch diese Sparkassen-Initiative zum Erfolg geführt.

Sparkasse 

Ein Unternehmen der  Finanzgruppe